ОГЛАВЛЕНИЕ

ОГЛАВЛЕНИЕ 1

О НЕКОТОРЫХ ОСОБЕННОСТЯХ ПРИ ОПИСАНИИ ЗАКЛЯТИЙ 9

Используемые ресурсы: **9**

Форма описания заклятий **9**
Название: 9
Школа: 10
Сфера: 10
Дальность: 10
Компоненты: 10
Продолжительность: 10
Время исполнения: 10
Область воздействия: 11
Спасбросок: 11
Описание заклятья: 11
Незаметность Использования: 12
Видимый Признак: 12
Сбивание с Ног: 12
Критические Удары: 12

1Й УРОВЕНЬ 12

1й уровень (PHB) **12**
Animal Friendship (Enchantment/Charm) Дружба животных (Чары/Очарование) 12
Bless (Conjuration/Summoning) Благословить (Заклинание/Вызывание) 13
Combine (Evocation) Объединить (Воплощение) 13
Command (Enchantment/Charm) Команда (Чары/Очарование) 14
Create Water (Alteration) Создать воду (Изменение) 14
Cure Light Wounds (Necromancy) Лечить лёгкие раны (Некромантия) 14
Detect Evil (Divination) Обнаружить зло (Прорицание) 15
Detect Magic (Divination) Обнаружить магию (Прорицание) 15
Detect Poison (Divination) Обнаружить яд (Прорицание) 16
Detect Snares & Pits (Divination) Обнаружить ловушки и ямы (Прорицание) 16
Endure Cold/Endure Heat (Alteration) Вынести холод/Вынести жар (Изменение) 16
Entangle (Alteration) Запутать (Изменение) 17
Faerie Fire (Alteration) Волшебный огонь (Изменение) 17
Invisibility to Animals (Alteration) Невидимость для животных (Изменение) 17
Invisibility to Undead (Abjuration) Невидимость для неупокоенных (Отречение) 18
Light (Alteration) Свет (Изменение) 18
Detect Animals or Plants (Divination) Обнаружить растения или животных (Прорицание) 19
Magical Stone (Enchantment) Магический камень (Чары) 19
Pass without Trace (Enchantment/Charm) Пройти без следа (Чары/Очарование) 19
Protection from Evil (Abjuration) Защита от зла (Отречение) 20
Purify Food & Drink (Alteration) Очистить пищу и питьё (Изменение) 20
Remove Fear (Abjuration) Снять страх (Отречение) 20
Sanctuary (Abjuration) Убежище (Отречение) 21
Shillelagh (Alteration) Дубинка (Изменение) 21

1й уровень (ADD-ON) **21**
Analyze Balance (Divination) Анализ равновесия (Прорицание) 21
Anti-Vermin Barrier (Abjuration) Анти паразитарный барьер (Отречение) 22

Call upon Faith (Invocation/Evocation) Воззвание к вере (Призывание/Воплощение) 22
Courage (Enchantment/Charm) Храбрость (Чары/Очарование) 23
Emotion Read (Divination) Чтение эмоций (Прорицание) 23
Know Age (Divination) Узнать возраст (Прорицание) 24
Know Direction (Divination) Узнать направление (Прорицание) 24
Know Time (Divination) Узнать время (Прорицание) 24
Log of Everburning (Enchantment/Charm) Несгораемое полено (Чары/Очарование) 24
Mistaken Missive (Alteration) Письмо-хамелеон (Изменение) 25
Morale (Enchantment/Charm) Мораль (Чары/Очарование) 25
Personal Reading (Divination) Узнать человека (Прорицание) 26
Ring of Hands° (Abjuration) Круг добра° (Отречение) 27
Sacred Guardian (Enchantment/Charm) Святой стражник (Чары/Очарование) 27
Speak with Astral Traveler (Alteration) Разговор с ушедшим в Астрал (Изменение) 28
Thoughts Capture (Divination) Собрать мысли (Прорицание) 28
Weighty Chest (Alteration) Тяжелый сундук (Изменение) 29
Astral Celerity Астральная Быстрота (Изменение) 29
Blessed Watchfulness Благословенная Осторожность (Изменение) 29
Battlefate Боевая Удача (Изменение) 30
Calculate Вычисление (Предсказание) 30
Protection from Chaos Защита от Хаоса (Защита) 31
Orison Короткая Молитва (Разные Школы) 31
Firelight Огненный Свет (Изменение) 32
Dispel Fatigue Рассеивание Усталости (Некромантия) 33
Strength of Stone Сила Камня (Призывание/Трансформирование) 33
Sunscorch Солнечный Жар (Призывание/Трансформирование) 33
Wind Column Столб Ветра (Призывание/Трансформирование) 34
Calm Animals Успокаивание Животных (Очарование/Обаяние) 34
Ebony Hand Черная рука (Evocation, Necromancy) 35
Skeletal Servant Скелет-слуга (Necromancy) 35
Spectral Senses Призрачные чувства (Divination/Necromancy) 36
Undead Alacrity Стимуляция нежити (Necromancy) 36

2Й УРОВЕНЬ 36

2й уровень (PHB) 36
Aid (Necromancy, Conjuration) Помощь (Некромантия, Заклинание) 36
Augury (Divination) Предчувствие (Прорицание) 37
Barkskin (Alteration) Древесная кожа (Изменение) 37
Chant (Conjuration/Summoning) Песнопение (Заклинание/Вызывание) 37
Charm Person or Mammal (Enchantment/Charm) Очаровать персону или млекопитающее 38
Detect Charm (Divination) Обнаружить очарование (Прорицание) 39
Dust Devil (Conjuration/Summoning) Пылевой смерч (Заклинание/Вызывание) 39
Enthrall (Enchantment/Charm) Увлечь (Чары/Очарование) 40
Find Traps (Divination) Найти ловушки (Прорицание) 40
Fire Trap (Abjuration, Evocation) Огненная ловушка (Отречение, Воплощение) 40
Flame Blade (Evocation) Пламенный клинок (Воплощение) 41
Goodberry (Alteration, Evocation) Полезные ягоды (Изменение, Воплощение) 41
Heat Metal (Alteration) Нагреть металл (Изменение) 42
Hold Person (Enchantment/Charm) Удержать персону (Чары/Очарование) 43
Know Alignment (Divination) Узнать характер (Прорицание) 43
Messenger (Enchantment/Charm) Посланник (Чары/Очарование) 44
Obscurement (Alteration) Завеса (Изменение) 44
Produce Flame (Alteration) Создать пламя (Изменение) 44
Resist Fire/Resist Cold (Alteration) Сопротивление огню/Сопротивление холоду (Изменение) 45
Silence, 15' Radius (Alteration) Тишина, радиус 15 футов (Изменение) 45
Slow Poison (Necromancy) Замедлить яд (Некромантия) 45
Snake Charm (Enchantment/Charm) Очаровать змей (Чары/Очарование) 46
Speak with Animals (Alteration) Говорить с животными (Изменение) 46

Spiritual Hammer (Invocation) Святой молот (Призывание) 46
Trip (Enchantment/Charm) Зацепить (Чары/Очарование) 47
Warp Wood (Alteration) Искривить дерево (Изменение) 47
Withdraw (Alteration) Уйти (Изменение) 48
Wyvern Watch (Evocation) Дозор дракона (Воплощение) 48

2й уровень (ADD-ON) **48**
Aura of Comfort (Invocation/Evocation) Аура комфорта (Призывание/Воплощение) 49
Calm Chaos (Enchantment/Charm) Успокоить (Чары/Очарование) 49
Create Holy Symbol (Conjuration/Summoning) Создать святой символ (Заклинание/Вызывание) 50
Dissension's Feast (Enchantment/Charm, Alteration) Трапеза раздора 50
Draw upon Holy Might (Invocation/Evocation) Воззвание к святой силе (Призывание/Воплощение) 50
Emotion Perception (Divination) Узнать настроение (Прорицание) 51
Frisky Chest (Enchantment/Charm) Непоседливый сундук (Чары/Очарование) 51
Hesitation (Enchantment/Charm) Нерешительность (Чары/Очарование) 52
Idea (Divination) Идея (Прорицание) 52
Lighten Load (Alteration) Снизить вес (Изменение) 52
Mind Read (Divination) Чтение мыслей (Прорицание) 53
Moment (Divination) Момент (Прорицание) 53
Music of the Spheres (Enchantment/Charm) Музыка сфер (Чары/Очарование) 54
Mystic Transfer° (Invocation/Evocation) Таинственная передача° (Призывание/Воплощение) 54
Nap (Alteration) Дремота (Изменение) 55
Rally (Enchantment/Charm) Быстрое восстановление (Чары/Очарование) 55
Sanctify° (Conjuration/Summoning) Освящение° (Заклинание/Вызывание) 56
Zone of Truth (Enchantment/Charm) Зона правды (Чары/Очарование) 56
Watery Fist Водный Кулак (Колдовство/Вызывание) 57
Astral Awareness Восприимчивость к Астралу (Предсказание) 58
Restore Strength Восстановление Сил (Некромантия) 58
Iron Vigil Железная Стойкость (Изменение) 58
Cure Moderate Wounds Лечение Средних Ранений (Некромантия) 59
Soften Earth and Stone Размягчение Земли и Камня (Изменение) 59
Resist Acid and Corrosion Сопротивляемость Кислоте и Коррозии (Защита) 60
Chaos Ward Хаотичная Охрана (Защита) 60
Ethereal Barrier Эфирный Барьер (Защита) 61
Hear Heartbeat Услышать сердцебиение (Divination, Necromancy) 61
Resist Turning Сопротивление изгнанию (Abjuration) 62

ЗЙ УРОВЕНЬ 62

3й уровень (PHB) **62**
Animate Dead (Necromancy) Анимировать умершего (Некромантия) 62
Call Lightning (Alteration) Призвать молнию (Изменение) 63
Continual Light (Alteration) Непрерывный свет (Изменение) 63
Create Food & Water (Alteration) Создать пищу и воду (Изменение) 64
Cure Blindness or Deafness (Abjuration) Лечить слепоту или глухоту (Отречение) 64
Cure Disease (Abjuration) Лечить болезнь (Отречение) 64
Dispel Magic (Abjuration) Развеять магию (Отречение) 65
Feign Death (Necromancy) Симулировать смерть (Некромантия) 66
Flame Walk (Alteration) Ходьба сквозь пламя (Изменение) 66
Glyph of Warding (Abjuration, Evocation) Охранный знак (Отречение, Воплощение) 66
Hold Animal (Enchantment/Charm) Удержать животное (Чары/Очарование) 67
Locate Object (Divination) Найти объект (Прорицание) 67
Magical Vestment (Enchantment) Магический наряд (Чары) 68
Meld into Stone (Alteration) Слиться с камнем (Изменение) 68
Negative Plane Protection (Abjuration) Защита от Негативного Плана (Отречение) 69
Plant Growth (Alteration) Рост растений (Изменение) 69
Prayer (Conjuration/Summoning) Молитва (Заклинание/Вызывание) 70
Protection from Fire (Abjuration) Защита от огня (Отречение) 70

Pyrotechnics (Alteration) Пиротехника (Изменение) 70
Remove Curse (Abjuration) Снять проклятье (Отречение) 71
Remove Paralysis (Abjuration) Снять парализацию (Отречение) 71
Snare (Enchantment/Charm) Силок (Чары/Очарование) 72
Speak With Dead (Necromancy) Говорить с мёртвым (Некромантия) 72
Spike Growth (Alteration, Enchantment) Вырастить шипы (Изменение, Чары) 73
Starshine (Evocation, Illusion/Phantasm) Звёздное сияние (Воплощение, Иллюзия/Фантом) 73
Stone Shape (Alteration) Формировать камень (Изменение) 73
Summon Insects (Conjuration/Summoning) Вызвать насекомых (Заклинание/Вызывание) 74
Tree (Alteration) Дерево (Изменение) 74
Water Breathing (Alteration) Дышать под водой (Изменение) 75
Water Walk (Alteration) Ходить по воде (Изменение) 75

3й уровень (ADD-ON) **75**
Accelerate Healing (Alteration) Ускорить лечение (Изменение) 75
Adaptation (Enchantment/Charm, Alteration) Адаптация (Чары/Очарование, Изменение) 76
Astral Window (Divination) Астральное окно (Прорицание) 76
Caltrops (Invocation/Evocation) Ежики (Призывание/Воплощение) 76
Choose Future (Divination) Выбрать будущее (Прорицание) 77
Create Campsite (Conjuration/Summoning) Разбить лагерь (Заклинание/Вызывание) 77
Efficacious Monster Ward (Abjuration) Эффективная защита от монстров (Отречение) 78
Emotion Control (Alteration, Enchantment/Charm) Контроль эмоций (Изменение, Чары/Очарование) 78
Extradimensional Detection (Divination) Обнаружить иное измерение (Прорицание) 79
Helping Hand (Invocation/Evocation) Рука помощи (Призывание/Воплощение) 80
Invisibility Purge° (Abjuration) Удаление невидимости° (Отречение) 80
Know Customs (Divination) Знание обычаев (Прорицание) 81
Line of Protection° (Abjuration) Линия защиты° (Отречение) 81
Memory Read (Divination) Чтение памяти (Прорицание) 82
Mistake Magic (Invocation/Evocation) Магическая ошибка (Призывание/Воплощение) 83
Moment Reading (Divination) Оценка ситуации (Прорицание) 83
Random Causality (Alteration) Случайное попадание (Изменение) 84
Rigid Thinking (Enchantment/Charm) Фиксация цели (Чары/Очарование) 84
Slow Rot (Abjuration) Замедлить гниение (Отречение) 85
Squeaking Floors (Invocation/Evocation) Скрипящий пол (Призывание/Воплощение) 85
Strength of One (Alteration) Сила одного (Изменение) 86
Telepathy (Divination, Alteration) Телепатия (Прорицание, Изменение) 86
Telethaumaturgy (Enchantment/Charm) Удаленное волшебство (Чары/Очарование) 87
Thief's Lament (Alteration) Плач вора (Изменение) 87
Unearthly Choir° (Invocation/Evocation) Неземной хор° (Призывание/Воплощение) 88
Zone of Sweet Air (Abjuration) Область свежего воздуха (Отречение) 89
Wind Servant Ветряной Слуга (Колдовство/Вызывание) 89
Summon Animal Spirit Вызывание Духа Животного (Некромантия) 89
Dictate Диктат (Очарование/Обаяние) 90
Repair Injury Лечение Определенных Повреждений **(Некромантия)** 91
Unfailing Premonition Немедленное Предупреждение (Предсказание) 91
Detect Spirits Обнаружение Духов (Предсказание) 92
Weather Prediction Предсказание Погоды (Предсказание) 92
Hold Poison Приостановление Действия Яда **(Некромантия)** 93
Fortify Укрепление Позиции **(Изменение)** 93
Control Animal Управление Животным (Очарование/Обаяние) 94
Etherealness Эфирность (Изменение) 94
Death's Door Порог смерти (Necromancy) 95
Life Drain Вытягивание жизни (Necromancy) 95
Spirit Bind Пленение души (Necromancy) 96

4Й УРОВЕНЬ 97

4й уровень (PHB) **97**

Abjure (Abjuration) Изгнать (Отречение) 97
Animal Summoning I (Conjuration/Summoning) Вызывание животных I (Заклинание/Вызывание) 97
Call Woodland Beings (Conjuration/Summoning) Позвать лесных созданий (Заклинание/Вызывание) 97
Cloak of Bravery (Conjuration/Summoning) Плащ храбрости (Заклинание/Вызывание) 98
Control Temperature, 10' Radius (Alteration) Управлять температурой, радиус 10 футов (Изменение) 99
Cure Serious Wounds (Necromancy) Лечить серьёзные раны (Некромантия) 99
Detect Lie (Divination) Обнаружить ложь (Прорицание) 99
Divination (Divination) Прорицание (Прорицание) 100
Free Action (Abjuration, Enchantment) Свобода действий (Отречение, Чары) 100
Giant Insect (Alteration) Гигантское насекомое (Изменение) 101
Hallucinatory Forest (Illusion/Phantasm) Галлюцинация леса (Иллюзия/Фантом) 101
Hold Plant (Enchantment/Charm) Удержать растение (Чары/Очарование) 102
Imbue With Spell Ability (Enchantment) Наделить способностью к заклятьям (Чары) 102
Lower Water (Alteration) Понизить воду (Изменение) 103
Neutralize Poison (Necromancy) Нейтрализовать яд (Некромантия) 103
Plant Door (Alteration) Дверь в растениях (Изменение) 103
Produce Fire (Alteration) Создать огонь (Изменение) 104
Protection from Evil, 10' Radius (Abjuration) Защита от зла, радиус 10 футов (Отречение) 104
Protection from Lightning (Abjuration) Защита от молний (Отречение) 105
Reflecting Pool (Divination) Отражающий пруд (Прорицание) 105
Repel Insects (Abjuration, Alteration) Отогнать насекомых (Отречение, Изменение) 105
Speak with Plants (Alteration) Говорить с растениями (Изменение) 106
Spell Immunity (Abjuration) Иммунитет к заклятью (Отречение) 106
Sticks to Snakes (Alteration) Палки в змей (Изменение) 106
Tongues (Alteration) Языки (Изменение) 107

4й уровень (ADD-ON) **107**
Addition (Alteration) Вставка (Изменение) 107
Age Plant (Alteration) Состарить растение (Изменение) 108
Blessed Warmth (Alteration) Благословенное тепло (Изменение) 109
Body Clock (Alteration) Внутренние часы (Изменение) 109
Chaotic Combat (Invocation/Evocation) Хаотичное сражение (Призывание/Воплощение) 110
Chaotic Sleep (Alteration) Неспокойный сон (Изменение) 110
Circle of Privacy (Alteration) Круг уединения (Изменение) 111
Compulsive Order (Alteration) Тяга к порядку (Изменение) 111
Defensive Harmony (Enchantment/Charm) Гармоничная защита (Чары/Очарование) 112
Dimensional Folding (Alteration) Пространственная складка (Изменение) 112
Fire Purge° (Abjuration) Гаситель° (Отречение) 113
Focus (Invocation/Evocation) Фокусировка (Призывание/Воплощение) 114
Fortify° (Necromancy) Поддержка° (Некромантия) 116
Genius (Divination) Гений (Прорицание) 116
Inverted Ethics (Enchantment/Charm) Измененное поведение (Чары/Очарование) 116
Join With Astral Traveler (Alteration) Присоединиться к ушедшему в Астрал (Изменение) 117
Leadership (Enchantment/Charm, Alteration) Лидерство (Чары/Очарование, Изменение) 117
Mental Domination (Enchantment/Charm) Ментальное господство (Чары/Очарование) 118
Modify Memory (Enchantment/Charm) Изменение памяти (Чары/Очарование) 118
Probability Control (Alteration) Контроль вероятности (Изменение) 119
Rapport (Divination, Alteration) Связь (Прорицание, Изменение) 120
Solipsism (Alteration) Солипсизм (Изменение) 120
Tanglefoot (Alteration, Abjuration) Задержка (Изменение, Отречение) 121
Thought Broadcast (Alteration) Передатчик мыслей (Изменение) 121
Tree Steed (Alteration, Enchantment/Charm) Деревянный конь (Изменение, Чары/Очарование) 122
Uplift° (Alteration) Духовный подъем° (Изменение) 122
Weather Stasis (Abjuration) Неизменная погода (Отречение) 123
Adamantite Mace Адамантитовая Палица (Изменение) 123
Windborne Ветряная Повозка (Колдовство/Вызывание) 124
Omniscient Eye Всеведающий Глаз (Предсказание) 124
Recitation Декламация (Защита, Призывание/Трансформирование) 125

Suspended Animation Приостановка Жизнедеятельности (Некромантия) 125
Dimensional Anchor Размерный Якорь (Изменение) 126
Unfailing Endurance Усиленная Выносливость (Некромантия) 127
Entrench Усиленное Укрепление Позиций (Изменение, Призывание/Трансформирование) 127
Cause Insanity Безумие (Necromancy) 128
Heart Blight Сердечный приступ (Necromancy) 128
Plague Curse Проклятие чумы (Necromancy) 129

5Й УРОВЕНЬ 130

5й уровень (PHB) **130**
Air Walk (Alteration) Ходить по воздуху (Изменение) 130
Animal Growth (Alteration) Рост животных (Изменение) 130
Animal Summoning II (Conjuration/Summoning) Вызывание животных II (Заклинание/Вызывание) 130
Antiplant Shell (Abjuration) Антирастительная оболочка (Отречение) 131
Atonement (Abjuration) Искупление (Отречение) 131
Commune (Divination) Общение (Прорицание) 131
Commune with Nature (Divination) Общение с природой (Прорицание) 132
Control Winds (Alteration) Управлять ветрами (Изменение) 132
Cure Critical Wounds (Necromancy) Лечить критические раны (Некромантия) 133
Dispel Evil (Abjuration) Развеять зло (Отречение) 133
Flame Strike (Evocation) Удар пламенем (Воплощение) 133
Insect Plague (Conjuration/Summoning) Нашествие насекомых (Заклинание/Вызывание) 134
Magic Font (Divination) Магический источник (Прорицание) 134
Moonbeam (Evocation, Alteration) Лунный луч (Воплощение, Изменение) 134
Pass Plant (Alteration) Пройти растение (Изменение) 135
Plane Shift (Alteration) Сдвиг плана (Изменение) 135
Quest (Enchantment/Charm) Поиск (Чары/Очарование) 136
Rainbow (Evocation, Alteration) Радуга (Воплощение, Изменение) 136
Raise Dead (Necromancy) Поднять мёртвого (Некромантия) 137
Spike Stones (Alteration, Enchantment) Шипастые камни (Изменение, Чары) 137
Transmute Rock to Mud (Alteration) Превратить камень в грязь (Изменение) 138
True Seeing (Divination) Истинное видение (Изменение) 138
Wall of Fire (Conjuration/Summoning) Стена огня (Заклинание/Вызывание) 139

5й уровень (ADD-ON) **139**
Age Object (Alteration) Состарить объект (Изменение) 139
Barrier of Retention (Abjuration) Задерживающий барьер (Отречение) 140
Blessed Abundance (Conjuration/Summoning) Благословенное изобилие (Заклинание/Призывание) 140
Champion's Strength (Alteration) Сила чемпиона (Изменение) 141
Chaotic Commands (Enchantment/Charm) Хаотичные команды (Чары/Очарование) 141
Clear Path (Alteration) Расчистить путь (Изменение) 141
Cloud of Purification (Invocation/Evocation) Облако очищения (Призывание/Воплощение) 142
Consequence (Divination) Последствие (Прорицание) 142
Disguise (Illusion/Phantasm) Маскировка (Иллюзия/Фантом) 143
Easy March (Invocation/Evocation) Марш-бросок (Призывание/Воплощение) 143
Elemental Forbiddance (Abjuration) Защита от элементалей (Отречение) 144
Extradimensional Manipulation (Alteration) Изменение иного измерения (Изменение) 144
Extradimensional Pocket (Alteration) Внепространственный карман (Изменение) 145
Grounding° (Abjuration) Заземление° (Отречение) 146
Illusory Artillery (Enchantment/Charm) Иллюзорная артиллерия (Чары/Очарование) 146
Impeding Permission (Enchantment/Charm) Разрешение (Чары/Очарование) 146
Meld° (Enchantment/Charm) Подчинение° (Чары/Очарование) 147
Memory Wrack (Alteration, Enchantment/Charm) Стирание памяти (Изменение, Чары/Очарование) 147
Mindshatter (Enchantment/Charm) Сумасшествие (Чары/Очарование) 148
Repeat Action (Enchantment/Charm) Повтор (Чары/Очарование) 149
Shrieking Walls (Enchantment/Charm) Визжащие стены (Чары/Очарование) 150
Thoughtwave° (Divination) Мысленный сигнал° (Прорицание) 150

Time Pool (Divination) Омут времени (Прорицание) 151
Unceasing Vigilance of the Holy Sentinel (Alteration) Неусыпная бдительность святого стражника (Изменение) 151
Undead Ward (Abjuration, Necromancy) Защита от нежити (Отречение, Некромантия) 152
Othertime Вне времени (Изменение) 152
Animate Flame Живое Пламя (Изменение) 153
Impregnable Mind Неприступный Разум (Очарование/Обаяние) 154
Dimensional Translocation Перемещение в Измерение (Изменение) 155
Righteous Wrath of the Faithful Праведный Гнев Верующих (Очарование/Обаяние) 155
Produce Ice Создание Льда (Колдовство/Вызывание) 156
Undead Spell Focus Нежить – фокус заклинания (Necromancy) 156
Scourge Язва (Necromancy) 157
Undead Regeneration Регенерация нежити (Necromancy) 157

6Й УРОВЕНЬ 158

6й уровень (PHB) **158**
Aerial Servant (Conjuration/Summoning) Воздушный слуга (Заклинание/Вызывание) 158
Animal Summoning III (Conjuration/Summoning) Вызывание животных III (Заклинание/Вызывание) 158
Animate Object (Alteration) Анимировать объект (Изменение) 159
Antianimal Shell (Abjuration) Антиживотная оболочка (Отречение) 159
Blade Barrier (Evocation) Барьер лезвий (Воплощение) 159
Conjure Animals (Conjuration/Summoning) Призвать животных (Заклинание/Вызывание) 160
Conjure Fire Elemental Вызвать огненную элементаль (Заклинание/Вызывание) 160
Find the Path (Divination) Найти путь (Прорицание) 161
Fire Seeds (Conjuration) Огненные семена (Заклинание) 161
Forbiddance (Abjuration) Запрет (Отречение) 162
Heal (Necromancy) Лечение (Некромантия) 162
Heroes' Feast (Evocation) Пир героев (Воплощение) 162
Liveoak (Enchantment) Живой дуб (Чары) 163
Part Water (Alteration) Раздвинуть воду (Изменение) 163
Speak with Monsters (Alteration) Говорить с монстрами (Изменение) 164
Stone Tell (Divination) Говорящие камни (Прорицание) 164
Transmute Water to Dust (Alteration) Превратить воду в пыль (Изменение) 164
Transport via Plants (Alteration) Перемещение через растения (Изменение) 165
Turn Wood (Alteration) Изгнать дерево (Изменение) 165
Wall of Thorns (Conjuration/Summoning) Стена шипов (Заклинание/Вызывание) 165
Weather Summoning (Conjuration/Summoning) Вызывание погоды (Заклинание/Вызывание) 166
Word of Recall (Alteration) Слово возвращения (Изменение) 166

6й уровень (ADD-ON) **167**
Age Creature (Alteration) Состарить существо (Изменение) 167
Crushing Walls (Enchantment/Charm) Сокрушающие стены (Чары/Очарование) 168
Disbelief (Enchantment/Charm) Неверие (Чары/Очарование) 168
Dragonbane (Abjuration) Защита от драконов (Отречение) 169
Gravity Variation (Alteration) Терраформинг (Изменение) 169
The Great Circle° (Abjuration) Великий круг° (Отречение) 170
Group Mind (Divination, Enchantment/Charm) Коллективный разум (Прорицание, Чары/Очарование) 171
Land of Stability (Abjuration) Стабильная земля (Отречение) 171
Legal Thoughts (Enchantment/Charm) Подчинение закону (Чары/Очарование) 172
Monster Mount (Enchantment/Charm) Запрячь монстра (Чары/Очарование) 172
Physical Mirror (Alteration) Физическое зеркало (Изменение) 173
Reverse Time (Alteration) Обращение времени (Изменение) 173
Seclusion (Alteration) Уединение (Изменение) 174
Skip Day (Invocation/Evocation) Пропустить день (Призывание/Воплощение) 175
Sol’s Searing Orb (Invocation/Evocation) Обжигающая сфера Сола (Призывание/Воплощение) 175
Spiritual Wrath° (Invocation/Evocation) Святая ярость° (Призывание/Воплощение) 175
Whirlwind Вихрь (Призывание/Трансформирование) 176
Command Monster Управление Монстром (Очарование/Обаяние) 177

Entropy Shield Щит из Энтропии (Защита) 177
Asphyxiate Удушение (Necromancy) 178
Summon Undead Вызов нежити (Necromancy, Summoning) 178

7Й УРОВЕНЬ 179

7й уровень (PHB) **179**
Animate Rock (Alteration) Анимировать камень (Изменение) 179
Astral Spell (Alteration) Астральное заклятье (Изменение) 179
Changestaff (Evocation, Enchantment) Превратить посох (Воплощение, Чары) 180
Chariot of Sustarre (Evocation) Колесница Састарра (Воплощение) 181
Confusion (Enchantment/Charm) Замешательство (Чары/Очарование) 181
Conjure Earth Elemental Вызвать земную элементаль (Заклинание/Вызывание) 182
Control Weather (Alteration) Управлять погодой (Изменение) 182
Creeping Doom (Conjuration/Summoning) Ползающий рок (Заклинание/Вызывание) 183
Earthquake (Alteration) Землетрясение (Изменение) 183
Exaction (Evocation, Alteration) Взыскание (Воплощение, Изменение) 184
Fire Storm (Evocation) Огненная буря (Воплощение) 185
Gate (Conjuration/Summoning) Врата (Заклинание/Вызывание) 185
Holy Word (Conjuration/Summoning) Святое слово (Заклинание/Вызывание) 185
Regenerate (Necromancy) Регенерировать (Некромантия) 186
Reincarnate (Necromancy) Реинкарнировать (Некромантия) 186
Restoration (Necromancy) Восстановление (Некромантия) 187
Resurrection (Necromancy) Воскрешение (Некромантия) 188
Succor (Alteration, Enchantment) Выручка (Изменение, Чары) 188
Sunray (Evocation, Alteration) Солнечный луч (Воплощение, Изменение) 189
Symbol (Conjuration/Summoning) Символ (Заклинание/Вызывание) 189
Transmute Metal to Wood (Alteration) Превратить металл в дерево (Изменение) 189
Wind Walk (Alteration) Ходить по ветру (Изменение) 190

7й уровень (ADD-ON) **190**
Age Dragon (Alteration) Состарить дракона (Изменение) 190
Breath of Life (Necromantic) Дыхание жизни (Некромантия) 191
Divine Inspiration (Divination) Божественное вдохновение (Прорицание) 191
Hovering Road (Conjuration/Summoning) Летающая дорога (Заклинание/Вызывание) 192
Illusory Fortification (Illusion/Phantasm) Иллюзорное укрепление (Иллюзия/Фантом) 192
Mind Tracker (Divination) Охотник за разумом (Прорицание) 193
Shadow Engines (Illusion/Phantasm) Иллюзорные орудия (Иллюзия/Фантом) 194
Spacewarp (Alteration) Деформация пространства (Изменение) 194
Spirit of Power° Призвание аватара° (Заклинание/Вызывание, Призывание/Воплощение) 195
Tentacle Walls (Enchantment/Charm) Стена щупалец (Чары/Очарование) 196
Timelessness (Alteration) Безвременье (Изменение) 197
Uncontrolled Weather (Conjuration/Summoning) Буйство природы (Заклинание/Вызывание) 197
Antimineral Shell Антиминеральный Щит (Защита) 198
Conjure Air or Water Elemental Вызывание Воздушного или Водного Элементала (Колдовство/Вызывание) 198
Impervious Sanctity of Mind Святая Непроницаемость Разума (Защита) 199
Tsunami Цунами (Колдовство/Вызывание) 199
Death Pact Договор о смерти (Necromancy, Alteration) 200

ОСОБЫЕ (КВЕСТОВЫЕ) ЗАКЛИНАНИЯ 200
Abundance (Alteration) Рог изобилия (Изменение) 201
Animal Horde (Conjuration/Summoning) Дикая стая (Заклинание/Вызывание) 201
Circle of Sunmotes Солнечный круг (Изменение, Призывание/Воплощение, Некромантия) 201
Conformance 50 на 50 (Заклинание/Вызывание, Призывание/Воплощение) 202
Elemental Swarm (Conjuration/Summoning) Призвать элементалей (Заклинание/Вызывание) 203
Etherwalk (Alteration) Прогулка по Эфирному Плану (Изменение) 203
Fear Contagion (Abjuration) Несущий страх (Отречение) 203

Health Blessing (Necromancy) Защита от болезни (Некромантия) 204
Highway (Alteration, Invocation/Evocation) Божественная дорога (Изменение, Призывание/Воплощение) 204
Imago Interrogation (Divination, Enchantment/Charm) Разговор с имаго (Прорицание, Чары/Очарование) 205
Implosion/Inversion (Invocation/Evocation) Коллапс/Инверсия (Призывание/Воплощение) 205
Interdiction (Abjuration) Препятствие (Отречение) 205
Mindnet (Divination, Enchantment/Charm) Ментальная сеть (Прорицание, Чары/Очарование) 206
Planar Quest (Alteration) Планарное задание (Изменение) 207
Preservation (Abjuration) Неразрушимость (Отречение) 207
Revelation (Divination) Откровение (Прорицание) 208
Reversion (Alteration, Invocation/Evocation) Великое обращение времени (Изменение, Призывание/Воплощение) 208
Robe of Healing (Enchantment/Charm, Necromancy) Мантия исцеления (Чары/Очарование, Некромантия) 209
Siege Wall (Alteration, Invocation/Evocation) Укрепить стену (Изменение, Призывание/Воплощение) 209
Shooting Stars (Conjuration/Summoning, Invocation/Evocation) Звездопад (Заклинание/Вызывание, Призывание/Воплощение) 209
Sphere of Security (Abjuration) Сфера защиты (Отречение) 210
Spiral of Degeneration (Enchantment/Charm, Invocation/Evocation) Спираль дегенерации (Чары/Очарование, Призывание/Воплощение) 210
Stalker (Conjuration/Summoning) Сталкер (Заклинание/Вызыванием) 211
Storm of Vengeance (Invocation/Evocation) Шторм возмездия (Призывание/Воплощение) 211
Transformation (Alteration, Enchantment/Charm, Illusion/Phantasm) Трансформация (Изменение, Чары/Очарование, Иллюзия/Фантом) 212
Undead Plague (Necromancy) Нашествие мертвых (Некромантия) 212
Warband Quest (Enchantment/Charm) Боевой квест (Чары/Очарование) 213
Ward matrix (Invocation/Evocation) Защитная матрица (Призывание/Воплощение) 213
Wolf Spirits (Conjuration/Summoning, Invocation/Evocation) Духи волков (Заклинание/Вызывание, Призывание/Воплощение) 213

О некоторых особенностях при описании заклятий

Форма описания заклятий соответствует приведенному в PHB. В списке заклятий и в их подробном описании появилась дополнительная графа – Источник. В ней указывается ресурс, из которого взято заклятье.

Используемые ресурсы:

SaM – Skills and Magic
CWH – Complete Wizard's Handbook
ToM – Tome of Magic
GG – сайт
NEC – The Complete Book of Necromancers

Форма описания заклятий

Название:

Каждое заклятье опознаётся по названию. В скобках после названия указана школа (для заклятий волшебников), к которой принадлежит заклятье. Когда указано больше одной школы, это заклятье является общим для всех данных школ.
Некоторые заклятья обратимы (их можно исполнить с эффектом противоположным стандартному заклятью). Это указано после названия заклятья. Жрецы с обратимыми заклятьями должны запоминать нужную версию. Например, жрец, желающий исполнить заклятье *разбить лагерь (create campsite)* должен в медитации и молитвах просить об этой форме заклятья. Имейте в виду, что могут последовать серьёзные наказания, если выбор заклятья находится в противоречии с характером жреца (к возможным наказаниям относятся отказ в определённых заклятьях, в целых уровнях заклятий, или даже во всех заклятьях на определённый период). Конкретный результат (если он будет) зависит от реакции божества покровительствующего жрецу, как определит DM.
Обратимые заклятья волшебников работают похожим образом. Когда учиться заклятье, в книгу заклятий заносятся обе формы. Однако волшебник должен решить при запоминании заклятья, какую его версию он желает исполнить, если только описание заклятья не утверждает обратного. К примеру, волшебник, запомнивший *камень в плоть (stone to flesh)* и желающий исполнить *плоть в камень (flesh to stone)*, должен

ждать пока не сможет запомнить вторую форму заклятья (т.е. отдохнуть восемь часов и заучить её). Если он способен запомнить два заклятья 6-го уровня, он может запомнить каждую версию заклятья по разу или одну версию дважды.

Школа:

В скобках после названия заклятья дано название школы магии, к которой принадлежит заклятье. Для заклятий волшебников это определяет, какие заклятья может выучить волшебник специалист, в зависимости от школы специализации. Для заклятий жрецов, указание на школу служит только для справочных целей, чтобы показать к какой школе принадлежало бы заклятье, если мастеру нужно это знать для сопротивления заклятью (например, сопротивление эльфов к заклятьям очарования [charm spells]).

Сфера:

Эта запись имеется только у заклятий жрецов и указывает на сферу или сферы, куда попадает каждое заклятье.

Дальность:

Здесь указано расстояние от заклинателя до места, где происходит действие заклятья или откуда оно начинается. "0" показывает, что заклятье может быть использовано только на заклинателе, когда эффект заключается внутри или исходит их него. "Касание" означает, что заклинатель может использовать заклятье на других, если он сумеет физически прикоснуться к ним. Если не утверждается обратное, все другие заклятья центрируются на видимой заклинателю точке в пределах дальности заклинания. По желанию эта точка может быть существом или объектом. В основном, заклятье, действующее на ограниченное число существ в области, в первую очередь начинает влиять на ближайших от центра, если нет других параметров (таких как уровень или Hit Dice). Заклятья можно исполнять через узкие просветы, только если и зрение заклинателя, и энергию заклятья можно одновременно направить через просвет. Волшебник, стоящий за бойницей, может исполнять заклятья через неё; послать огненный шар через маленькую смотровую щель, через которую он глядит – другое дело.

Компоненты:

Здесь перечисляются категории необходимых компонентов, V для словесных, S для телесных, и M для материальных. Когда требуются материальные компоненты, они перечислены в описании заклятья. Если не утверждается обратного, при исполнении заклятья его компоненты расходуются. Святые символы священников не пропадают при исполнении заклятья. Для заклятий в которых материальные компоненты тратятся в конце заклятья, преждевременное разрушение компонентов прекращает заклятье.

Продолжительность:

Здесь указывается как долго сохраняется магическая энергия заклятья. Заклятья мгновенной продолжительности приходят и пропадают в момент их исполнения, хотя результаты этих заклятий могут оказаться постоянными и неисправимыми обычными средствами. Заклятья постоянной продолжительности длятся, пока действие не будет каким-нибудь образом сведено на нет, обычно заклятьем *развеять магию (dispel magic)*. У некоторых заклятий переменная продолжительность. В большинстве случаев заклинатель не может выбирать продолжительность заклятий. За заклятьями с установленной продолжительностью (например, 3 раунда за уровень волшебника) должен следить игрок. Заклятья переменной продолжительности (например, 1d4+3 раундов) скрыто записываются мастером. Ваш DM может предупредить вас когда продолжительность подходит к концу, но обычно нет признака того что заклятье вот-вот окончится; спросите у вашего мастера, чтобы точно знать как он решает это.
Определённые заклятья могут оканчиваться по желанию заклинателя. Чтобы закончить такое заклятье, создавший его заклинатель должен находится в пределах дальности от центра действия заклятья – в пределах того же расстояния, с которого можно исполнить заклятье. Также, заклинатель должен суметь произнести слова роспуска. Имейте в виду, что только исполнявший заклятье заклинатель может подобным образом развеять заклятья.

Время исполнения:

Эта запись важна, если используется дополнительный модификатор времени исполнения к инициативе. Если дано только число, время исполнения добавляется к броскам на инициативу заклинателя. Если для

исполнения заклятья требуется раунд или несколько раундов, оно начинает действовать в конце последнего раунда времени исполнения. Если Делсенора исполняет заклятье, занимающее один раунд, оно начнёт действовать в конце раунда, в котором она начала его исполнять. Если для исполнения заклятья требуются три раунда, оно начнёт действовать в конце третьего раунда. Заклятья, требующие ход или больше, начинают действовать в конце указанного хода.

Область воздействия:

Здесь указано количество существ, объём, пределы, вес, и т.д., на которые действует заклятье. Заклятья с площадью или объёмом, форма которых может задаваться по желанию заклинателя, должны иметь минимальное расстояние в 10 футов в любом направлении, если в описании не указано обратного. Так, облако, получающее 10-футовый куб за уровень силы заклинателя, при создании 12-уровневым заклинателем, будет 10 футов×10 футов×120 футов, 20 футов×20 футов×30 футов, или любой похожей конфигурации, имеющей в сумме 12 10-футовых кубов. Комбинации вроде 5 футов×10 футов×240 футов невозможны, если не сказано иначе.
Некоторые заклятья (такие как *благословить (bless)*) влияют на друзей или врагов персонажа. Во всех случаях это относится к восприятию персонажа на момент исполнения заклятья. Например, хаотический добрый персонаж, состоящий в союзе с законопослушным нейтральным священником, получит пользу от заклятья *благословить (bless)* последнего.

Спасбросок:

Здесь указывается, позволяет ли заклятье цели совершить спасительный бросок и описывается эффект успешного спасения: "Отм." означает что заклятье не несёт эффекта; "1/2" означает что персонаж получает только половину обычного количества повреждения; "Нет" означает что спасительный бросок недопустим. Поправки Мудростью спасительных бросков применимы только для заклятий чар/очарования (enchantment/charm).
Твёрдые физические препятствия дают бонусы к спасительным броскам и снижают повреждение. На спасительные броски и повреждение могут повлиять укрытие и маскировка (DM располагает дополнительной информацией по этой теме).
Если DM так желает, существо, успешно спасшееся от заклятья не имеющего видимого физического эффекта (такого как *очаровать (charm), удержать (hold)* или *магический сосуд (magic jar)*), может почувствовать некоторую силу или покалывание, являющееся характеристикой магической атаки.
Полагается, что имеющиеся у существа предметы снаряжения и вещи сделали свой спасительный бросок против особой атаки, если существо сделало свой, и заклятье не утверждает обратного. Если существо не делает свой спасительный бросок, или если форма атаки особенно сильна, может быть придётся делать спасительные броски на целостность вещей, используя либо спасительные броски предметов (смотрите Главу 6 DMG) или спасительный бросок существа. DM скажет вам, когда это случится.
Каждый персонаж может добровольно воздержаться от спасительного броска. Это позволяет заклятью или похожей атаке, обычно дающей право спасительного броска, воздействовать на персонажа с полной силой. Подобным образом, любое существо может добровольно снизить своё сопротивление магии, позволяя заклятью автоматически сработать при использовании на нём. Вышеупомянутый отказ от спасительного броска или от сопротивления магии не обязан всегда быть добровольным. Если обманом заставить персонаж или существо снизить своё сопротивление, заклятье сработает в полную силу, даже если это не то заклятье, которое собиралась получить жертва. Жертва должна сознательно снизить своё сопротивление; не достаточно застигнуть её врасплох.
Например, персонаж получит спасительный бросок, если волшебник в партии внезапно атакует его огненным шаром, даже если до этого момента волшебник был дружественен. Однако, тот же самый персонаж не получит спасительного броска, если волшебник убедил его, что тот сейчас получит заклятье *левитации (levitate)*, но вместо этого сделал огненный шар. Ваш DM будет решать, когда NPC снизили своё сопротивление. Вы должны уведомить мастера, когда ваш персонаж снижает своё сопротивление.

Описание заклятья:

Текст даёт полное описание того, как заклятье работает и его игровых эффектов. Он охватывает большую часть типичных способов применения заклятья, если их больше одного, но не может упоминать каждое возможное применение, которое может найти игрок. В этих случаях, информация о заклятье в тексте должна давать руководство, как разрешить ситуацию.

Заклятья с несколькими функциями позволяют заклинателю во время исполнения выбирать, какую функцию он хочет использовать. Обычно одна функция многофункционального заклятья слабее, чем заклятье с одной функцией того же уровня.
Эффекты заклятий, дающие бонусы или пенальти к способностям, броскам на атаку, броскам на повреждение, спасительным броскам, и т.д., обычно не складываются друг с другом или с другой магией: работает один сильнейший эффект. Например, боец пьёт *снадобье силы великана* затем получает заклятье волшебников 2-го уровня *сила (strength)*. Действует только самая сильная магия (снадобье). Тем не менее, когда окончится время действия снадобья, заклятья *силы* по-прежнему будет действовать, пока не кончится и его время.

В дополнение к обычным характеристикам заклинания (диапазон, компоненты, продолжительность, Время исполнения, область поражения и инстинктивная защита), несколько дополнительных характеристик включены в эти новые заклинания. Они относятся к материалу, обсужденному в Главе 8 и включают следующие пункты:

Незаметность Использования:
Это описывает, насколько легко заклинание может быть брошено без определения действий заклинателя. Данное число – это базовый модификатор к проверке Интеллекта наблюдателя, основанной на физических компонентах и Времени Активирования заклинания. Однако, Данжон Мастер может применять ситуационные модификаторы, если он захочет.

Видимый Признак:
Заклинания обладают видимыми признаками в пределах от маленького до гаргантюа, описывающие насколько захватывающие и значимые эффекты заклинания.

Сбивание с Ног:
Если заклинание создает шанс сбивания с ног, когда оно ударяет существо, то кубик сбивания с ног отмечен здесь.

Критические Удары:
Если заклинание способно к порождению проверки критического удара, размер заклинания, число определённых мест попадания, и тип повреждения отмечены здесь. Например, *разряд молнии* был бы отмечен как большой (1d3 попадания), и электричество. Огромные существа обращаются с заклинаниями, как будто они один размер меньше, а заклинания, попадающие в существ гаргантюа, как будто они были два размера меньше.
Если вы не используете никакую из этих необязательных характеристик заклинания в вашей кампании, просто игнорируете информацию; основное описание заклинания может использоваться для игры в большинстве кампаний.

1й Уровень

1й уровень (PHB)

Animal Friendship (Enchantment/Charm) Дружба животных (Чары/Очарование)

Сфера:	**Животных (Animal)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 час**
Область воздействия:	**1 животное**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Посредством этого заклятья, заклинатель может показать любому животному с животным интеллектом или полуразумному животному (т.е., Интеллект 1-4), что он желает дружбы. Если животное немедленно не сделает успешный спасительный бросок против заклятья, как только оно началось, оно будет стоять тихо,

пока заклинатель не завершит заклятье. После этого, оно будет повсюду следовать за заклинателем. Заклятье работает только если заклинатель действительно хочет стать другом животному. Если у заклинателя есть скрытые мотивы, животное всегда чувствует их (например, заклинатель собирается съесть животное, послать его вперёд чтобы сработали капканы, и т.д.).
Заклинатель может обучить дружественное животное трём особым трюкам или задачам за каждый пункт Интеллекта, которым оно обладает. Типичные задачи – те, которым обычно учат собаку или подобное домашнее животное (т.е. они не могут быть сложными). Тренировку каждому такому трюку следует проводить за время одной недели, и всё следует выполнить за три месяца от приобретения животного. Во время трёхмесячного периода животное не причинит вред заклинателю, но если существо оставить одно на больше недели, оно вернётся к своему естественному состоянию, и будет вести себя соответственно.
Заклинатель может использовать это заклятье для привлечения до 2 Хит Дайсов животного(ых) за уровень опыта, которым он обладает. Это также максимальный суммарный Хит Дайс животных, которых можно привлечь и обучать одновременно: не больше удвоенного уровня персонажа. Можно привлекать, дружиться, и обучать только животных без характера.
Материальный компонент этого заклятья – святой символ заклинателя и немного еды, которую любит животное.

Bless (Conjuration/Summoning) Благословить (Заклинание/Вызывание)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Всего (All)**		
Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**6 раундов**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**50-футовый куб**	**Спасбросок:**	**Нет**

Произнося заклятье *благословить*, заклинатель повышает мораль дружественных существ и все спасительные броски, совершаемые против эффектов *страха*, на +1. Кроме того, оно поднимает их броски на атаку на +1. Однако благословение влияет только на тех, кто уже участвует в рукопашном бою. Заклинатель определяет, с какого расстояния (до 60 ярдов) он будет исполнять заклятье. В момент, когда сотворение заклятья окончено, оно действует на всех существ в 50 футовом кубе, центрированном на указанной заклинателем точке (так, существа под воздействием, покидающие эту область по-прежнему находятся под действием заклятья; а те, кто входит в область после завершения сотворения заклятья – нет).
Второе применение этого заклятья – благословить один предмет (например, арбалетную стрелу на использование против ракшаса (rakshasa)). Вес предмета ограничен фунтом за уровень заклинателя и эффект длится пока предмет не будет использован или не окончится время действия заклятья.
Множество заклятий *благословить* не кумулятивны. В добавок к словесному и телесному компонентам, заклятье *благословить* требует святую воду.
Это заклятье может быть обращено жрецом в заклятье *проклясть*, которое при сотворении на вражеских существах снижает их мораль и броски на атаку на -1. Проклятье требует небольшое количество несвятой воды.

Combine (Evocation) Объединить (Воплощение)

Сфера:	**Всего (All)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Круг жрецов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Используя это заклятье, от трёх до пяти жрецов объединяют свои способности, чтобы один из них исполнял заклятья и изгонял неупокоенных на усиленном уровне. Жрец с самым высоким уровнем (или один из них, если самый высокий уровень есть у нескольких) стоит отдельно, в то время как другие объединяют руки, образуя вокруг него круг. Центральный жрец исполняет заклятье *объединить*. Он временно получает по одному уровню за каждого жреца в круге, до максимального прироста в четыре уровня. Увеличение уровня влияет на изгнание неупокоенных и на детали заклятий, которые меняются с уровнем заклинателя. Имейте в

виду, что центральный жрец не получает дополнительных заклятий и что группа ограничена его заклятьями, запомненными на данный момент.
Окружающие жрецы должны сконцентрироваться на поддержании эффекта объединения. Они теряют все бонусы Класса Брони за щит и Ловкость. Если один из них сломает свою концентрацию, заклятье *объединить* немедленно прекратится. Если заклятье *объединить* сломается в момент исполнения центральным жрецом заклятья, это заклятье будет разрушено, как если бы заклинателю помешали. Заклятья, созданные в объединении имеют полный усиленный эффект, даже если объединение было разорвано до окончания времени действия усиленного заклятья. Отметьте, что объединение не рвётся, если помешали только центральному заклинателю.

Command (Enchantment/Charm) Команда (Чары/Очарование)

Сфера:	**Очарования (Charm)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**1 раунд**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье позволяет жрецу отдать команду другому существу, одним словом. Команду нужно произнести на языке понятном существу. Субъект будет подчинятся со всем своим старанием, только если команда абсолютно ясна и недвусмысленна; так, команда "Убей себя!" игнорируется. Команда "Умри!" заставляет существо упасть в обморочном или неподвижном состоянии на один раунд, но после этого существо приходит в себя, и остаётся живым и невредимым. Типичные команды – назад, замри, смывайся, беги, стоп, упади, иди, уйди, сдайся, спи, отдыхай, и т.д. Никакая команда не действует на существо больше одного раунда; неупокоенные не подвержены этому воздействию вообще. Существам с Интеллектом 13 (высокий) или больше, или с 6 Хит Дайсами (или уровнями опыта) даётся право на спасительный бросок против заклятья, подправленный по Мудрости (существа с Интеллектом 13 или выше *и* 6 Хит Дайсами получают только один спасительный бросок!).

Create Water (Alteration) Создать воду (Изменение)
ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Стихийная, Воды (Elemental, Water)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**До 27 кб. футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда жрец исполняет заклятье *создать воду*, генерируется до четырёх галлонов воды за каждый уровень опыта заклинателя (например, жрец 2-го уровня создаёт до 8 галлонов воды, жрец 3-го уровня – до 12 галлонов, и т.д.). Вода чистая и питьевая (она как дождевая вода). Созданную воду можно развеять в раунд её создания; иначе магия гаснет, оставляя обычную воду которую можно использовать, вылить, выпарить, и т.д. Обратное к этому заклятью, *уничтожить воду*, без следа уничтожает (без испарений, тумана, клубов, или пара) такое же количество воды. Воду можно создать или уничтожить в сколь угодно маленькой области, или в большой, как 27 кубических футов (1 кубический ярд).
Помните, что внутри существа нельзя ни создать, ни уничтожить воду. Для справки, вода весит около 8 1/2 фунта за галлон, а кубический фут воды весит приблизительно 64 фунта.
Для заклятья *создать воду* требуется хотя бы капля воды, для заклятья *уничтожить воду*, хотя бы щепотка пыли.

Cure Light Wounds (Necromancy) Лечить лёгкие раны (Некромантия)
ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Исцеления (Healing)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**

Продолжительность: **Постоянная** **Время исполнения: 5**
Область воздействия: Существо, к которому прикоснулись **Спасбросок:** **Нет**

При исполнении этого заклятья и возложении руки на существо, священник исцеляет 1d8 пунктов повреждения от ранения или другого увечья. Это лечение не действует на существ без физических тел, также оно не может исцелить раны неживых или существ экстрапланарного происхождения.
Противоположное заклятье, *причинить лёгкие раны*, действует так же, нанося 1d8 пунктов повреждения. Если существо избегает этого прикосновения, требуется бросок на атаку чтобы определить, ударил ли жрец рукой по оппоненту и нанёс ли такую рану.
Результат лечения постоянен до той поры, пока существо не перенесёт дальнейшего повреждения; нанесённые раны пройдут – или их можно вылечить – как любое нормальное телесное повреждение.

Detect Evil (Divination) Обнаружить зло (Прорицание)

ОБРАТИМОЕ

Сфера: **Всего (All)**
Дальность: **0** **Компоненты:** **V, S, M**
Продолжительность: **1 ход + 5 рнд./уровень** **Время исполнения: 1 раунд**
Область воздействия: 10 фт. x 120 ярд. **Спасбросок:** **Нет**

Заклятье обнаруживает излучение зла, или добра, в случае обратного заклятья, от любого существа, объекта, или области. Тем не менее, характер персонажа открывается только при необычных обстоятельствах: персонажи с сильным характером, не отступающие от своих убеждений, достигшие хотя бы 9-го уровня могут излучать добро или зло, *если погружены в определённые занятия*. Могучие монстры, такие как ракшаса (rakshasas) или ки-рин (ki-rin), излучают добро или зло, даже если они превращены. Неупокоенные наделённые характером излучают зло, потому что это именно та сила, которая вместе с негативной энергией позволяет им продолжить существование. Злой проклятый предмет или несвятая вода излучает зло, но скрытая ловушка или неразумная гадюка – нет.
Можно заметить степень зла (слабое, неясное, умеренное, сильное, или подавляющее) и, возможно, его основную природу (выжидающее, пагубное, злорадное, и т.д.). Если зло подавляющее, жрец имеет 10% шанс за уровень обнаружить его общую склонность (законопослушное, нейтральное, или хаотическое).
Продолжительность заклятья *обнаружить зло* (или *обнаружить добро*) – один ход плюс пять раундов за уровень жреца. Так, жрец 1-го уровня может исполнить заклятье с временем действия в 15 раундов, жрец 2-го уровня может исполнить заклятье с временем действия в 20 раундов, и т.д. Заклятье имеет путь обнаружения шириной в 10 футов, направленный вперёд от жреца. Жрец должен сконцентрироваться – остановиться, дождаться тишины, и тщательно искать ауру – хотя бы один раунд, чтобы получить результат.
Заклятье требует использование святого символа жреца, как материального компонента, чтобы жрец держал его перед собой.

Detect Magic (Divination) Обнаружить магию (Прорицание)

Сфера: **Прорицания (Divination)**
Дальность: **0** **Компоненты:** **V, S, M**
Продолжительность: **1 ход** **Время исполнения: 1 раунд**
Область воздействия: 10 фт. x 30 ярд. **Спасбросок:** **Нет**

Когда исполняется заклятье *обнаружить магию*, жрец обнаруживает наличие магического излучения на пути шириною в 10 футов и длиною в 30 футов, в направлении, куда он стоит лицом. Можно определить интенсивность магии (слабая, неясная, умеренная, сильная, подавляющая). У заклинателя есть 10% шанс за уровень распознать сферу магии, но в отличие от версии заклятья волшебников, тип магии (изменение, заклинание, и т.д.) определить нельзя. Заклинатель может поворачиваться, сканируя за раунд сектор в 60 градусов. Заклятье блокируется каменной стеной толщиной хотя бы в 1 фут, сплошным металлом толщиной хотя бы в 1 дюйм, или сплошной древесиной толщиной хотя бы в 1 ярд.
Заклятье требует использования святого символа жреца.

Detect Poison (Divination) Обнаружить яд (Прорицание)

Сфера:	**Прорицания (Divination)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход + 1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятья позволяет жрецу определить, был ли объект отравлен или не является ли он ядовитым. За раунд можно проверить один объект, или массу в 5-футовом кубе. У жреца есть шанс 5% за уровень определить конкретный тип яда.
Материальный компонент – полоска специально благословленной плотной бумаги, которая становится чёрной при наличии яда.

Detect Snares & Pits (Divination) Обнаружить ловушки и ямы (Прорицание)

Сфера:	**Прорицания (Divination)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**4 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**10 x 40 фт.**	**Спасбросок:**	**Нет**

Используя это заклятье, заклинатель способен обнаружить ловушки, провалы, западни и подобные опасности на пути 10 футов шириной и 40 футов длиной. К таким опасностям относятся простые ямы, западни, ловушки диких существ (например, пауков-капканщиков (trapdoor spiders), гигантских росянок (giant sundews), муравьиных львов (ant lions), и т.д.), и примитивные капканы, сооружённые из природных материалов (капканы на человека, стреляющие ловушки, охотничьи силки, и т.д.). Заклятье направленного действия – заклинатель должен повернуться лицом в нужном направлении, чтобы определить там наличие ловушки или установленный капкан. Заклинатель испытывает чувство тревоги со стороны обнаруженной опасности, которое возрастает по мере приближения к опасному месту. Заклинатель в общих чертах узнаёт природу угрозы (яма, ловушка, или западня), но не точный принцип работы, и не как это обезвредить. Однако близкий осмотр позволяет заклинателю почувствовать, какие предполагаемые действия могут заставить его сработать. Заклятье обнаруживает определённые естественные опасности – зыбучий песок (ловушка), водосточный колодец (яма), или ненадёжные стены природного камня (западня). Другие опасности, такие как пещера, затопляемая во время дождя, или ненадёжное сооружение, или ядовитое природное растение – не обнаруживаются. Заклятье не обнаруживает ни магические ловушки (кроме тех, что работают как яма, западня, или петля; смотрите заклятье 2-го уровня *зацепить (trip)* и заклятье 3-го уровня *силок (snare)*), ни являющиеся механически сложными, ни приведённые в безопасное или неактивное состояние.
Для исполнения заклятья заклинателю понадобится его святой символ.

Endure Cold/Endure Heat (Alteration) Вынести холод/Вынести жар (Изменение)

Сфера:	**Защиты (Protection)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 1/2 часа/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Существо, получающее это заклятье, защищено от нормальных экстремумов холода или жара (в зависимости от применения, которое жрец выбирает во время исполнения). Существо может оставаться незащищённым в температурах от -30 F до 130 F (в зависимости от применения) без болезненных эффектов. Температуры за этими пределами причиняют по 1 пункту повреждения за каждый градус дальше предела в час, проведённый в таких условиях. Заклятье немедленно прекратиться, если получатель подвергнется любому не естественному жару или холоду, например, магии, дыхательному оружию, и т.п. Прекращение происходит независимо от применения, и независимо от того, поразили ли персонаж эффекты жара или холода

(например, заклятье *вынести холод* прекратится под воздействием магического жара или огня, так же, как и магического холода). Получатель заклятья не теряет первые 10 пунктов повреждения (после всех применимых спасительных бросков) от жара или холода в тот раунд, когда заклятье было сломано. Заклятье немедленно оканчивается, если на получателя наложить либо *сопротивление огню (resist fire)*, либо *сопротивление холоду (resist cold)*.

Entangle (Alteration) Запутать (Изменение)

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**80 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**40-футовый куб**	**Спасбросок:**	**1/2**

При помощи этого заклятья заклинатель может заставить растения находящиеся в области воздействия запутать существ в ней. Травы, сорняки, кусты, и даже деревья обволакиваются, переплетаются, и обвиваются вокруг существ, прочно удерживая их на время действия заклятья. Каждое существо, входящее в область, подвергается воздействию. Существо, которое совершит успешный спасительный бросок против заклятья, может убежать из области, двигаясь со скоростью только 10 футов за раунд, пока не выйдет оттуда. Исключительно большие (колоссальные – gargantuan) или сильные существа по выбору мастера могут претерпевать мало или вообще нисколько неудобства от этого заклятья, в зависимости от силы опутывающих растений.
Материальный компонент – святой символ заклинателя.

Faerie Fire (Alteration) Волшебный огонь (Изменение)

Сфера:	**Погоды (Weather)**		
Дальность:	**80 ярдов**	**Компоненты:**	**V, M**
Продолжительность:	**4 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**10 кв. фт./уровень в 40-фт. радиусе**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет заклинателю выделить контуры одного или больше объектов или существ бледным мерцающим светом. Число выделенных субъектов зависит от количества квадратных футов, на которые может воздействовать заклинатель. Достаточный метраж позволяет заклятью *волшебный огонь* обвести нескольких существ, но каждое должно быть полностью выделено, прежде чем начнёт выделяться следующее, и все должны находиться в области воздействия. Обведённые объекты или существа видны с 80 ярдов в темноте и с 40 ярдов, если наблюдатель находится рядом с источником яркого света. По выделенным существам легче наносить удары; так, оппоненты получают бонус +2 к броскам на атаку в темноте (включая лунные ночи) и бонус +1 в сумерках или лучшем освещении. Заметьте, что выделение контура может сделать видимыми невидимых существ. Однако оно не может обвести бестелесное, эфирное, или газообразное существо. И его свет далёк от солнечного. Вследствие этого, у него нет особых эффектов против неупокоенных или обитающих в темноте существ. Волшебный огонь может быть синим, зелёным, или фиолетовым в зависимости от слова заклинателя во время исполнения. Волшебный огонь не причиняет никакого вреда выделенному объекту или существу.
Материальный компонент – маленький кусочек фосфоресцирующего гнилого дерева.

Invisibility to Animals (Alteration) Невидимость для животных (Изменение)

Сфера:	**Животных (Animal)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**S, M**
Продолжительность:	**1 ход + 1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**1 существо/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется заклятье *невидимость для животных*, существо к которому прикоснулись, становится полностью незаметным для нормальных животных с Интеллектом ниже 6. К нормальным животным относятся вариации гигантских размеров, но не включая обладающих магическими способностями или силами. Зачарованный индивидуум может пройти среди них, как если бы его не было. Например, этот индивидуум может стоять перед самым голодным львом или тираннозавром и оставаться невредимым, даже незамеченным. Однако кошмар (nightmare), адская гончая (hell hound), или зимний волк (winter wolf) несомненно будут знать об индивидууме. За каждый уровень опыта, достигнутый заклинателем, можно сделать невидимым одно существо. Любой получатель совершающий атаку при действующем заклятье, немедленно прекращает его работу (только для себя).
Материальный компонент этого заклятья – остролист, которым натирают получателя.

Invisibility to Undead (Abjuration) Невидимость для неупокоенных (Отречение)

Сфера:	**Некромантии (Necromantic)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**6 раундов**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье заставляет попавших под действие неупокоенных потерять след и игнорировать защищённое существо на время действия. Неупокоенные с 4 или меньшим Хит Дайсом подвергаются воздействию автоматически, но имеющие больший Хит Дайс получают спасительный бросок против заклятья, чтобы избежать эффекта. Имейте в виду, что жрец, защищённый этим заклятьем не может изгонять попавших под воздействие неупокоенных. Если получатель совершает любую атаку, заклятье немедленно оканчивается, хотя использование заклятий вроде *лечить лёгкие раны (cure light wounds)*, *предчувствие (augury)*, или *песнопение (chant)* не прекращает защиту.
Материальный компонент – святой символ жреца.

Light (Alteration) Свет (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Солнца (Sun)**		
Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 час + 1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Шар с радиусом 20-фт.**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье создаёт свечение в пределах 20 футов от центра заклятья. Созданная область света по яркости эквивалентна свету факела. В лучшем случае объекты в темноте вне этой сферы можно видеть, как неопределённые и тенистые очертания. Заклятье центрируется в точке выбранной заклинателем, и для исполнения заклятья он должен видеть её через незакрытую ничем линию обзора. Свет может исходить из воздуха, камня, металла, дерева, или почти любого подобного материала. Эффект немобилен, только если он специально не помещён на движимый объект или движущееся существо. Если заклятье накладывается на существо, нужно сделать соответствующие броски на сопротивление магии и спасение. Успешное сопротивление снимает заклятье, тогда как успешный спасительный бросок показывает, что заклятье центрировано прямо позади существа, а не на нём. Заклятье *свет*, центрированное на зрительных органах существа, ослепляет его, снижая его броски на атаку и спасительные броски на 4 и ухудшая на 4 его Класс Брони. Заклинатель может завершить заклятье в любой момент, произнеся одно слово. Заклятье *свет* не кумулятивно – многократное исполнение не даст более яркого света.
Заклятье обратимо, вызывая темноту в той же области и при тех же условиях, что и заклятье *свет*, но с половиной продолжительности. Магическая темнота эквивалентна интерьеру неосвещённой комнаты – кромешная тьма. Любой нормальный или магический источник света по интенсивности меньший дневного света, не работает в магической темноте. Заклятье *темнота* наложенное прямо против заклятья *свет*, или наоборот, отменяет их оба.

Detect Animals or Plants (Divination)Обнаружить растения или животных (Прорицание)

Сфера:	**Прорицания, Растений, Животных (Divination, Plant, Animal)**		
Дальность:	**100 ярд. + 20 ярд./уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**20 ярд./уровень x 20 фт.**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклинатель может узнать направление и расстояние для любого типа нужного ему животного или растения. Заклинатель, стоя лицом в определённом направлении, думает о животном или растении, и затем узнаёт, есть ли в пределах дальности такое. Если есть, узнаётся точное расстояние и приблизительное количество. За каждый раунд действия заклятья заклинатель может смотреть только в одном направлении (т.е. можно узнать только путь шириной в 20 футов). Заклятье длится один раунд за уровень опыта заклинателя, а длина пути составляет 100 ярдов плюс 20 ярдов за уровень опыта (по усмотрению мастера некоторые заклинатели могут обнаруживать только те растения [или животных], которые тесно связаны с его вероисповеданием).
В то время как точная вероятность обнаружения определённого вида животного или растения зависит от деталей и условий места, в качестве общего принципа можно взять распространённость субъекта: обычное (common) = 50%, необычное (uncommon) = 30%, редкое (rare) = 15%, и крайне редкое (very rare) = 5%. Большая часть растений растёт в умеренных регионах, тогда как специи по большей части произрастают в тропических регионах. Почти все растения, используемые как компоненты заклятий или для магического исследования, редки или крайне редки. Результаты этого заклятья всегда определяются мастером.
Материальный компонент – святой символ заклинателя.

Magical Stone (Enchantment) Магический камень (Чары)

Сфера:	**Боя (Combat)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**3 камня**	**Спасбросок:**	**Нет**

Используя это заклятье жрец может наложить временные чары на три маленьких камушка, не больше снарядов для пращи. Магические камни можно кинуть или выстрелить в оппонента. Если кидать, их можно послать на 30 ярдов, и все три можно кинуть за один раунд. Использующий их персонаж должен сделать обычный бросок, чтобы нанести удар, хотя магия камней позволяет персонажу умело обращаться с ними. Для определения возможности нанесения удара существу камни считаются за оружие +1 (например, которое можно ударить только магическим оружием), хотя они не имеют бонусов атаки и повреждения. Каждый попавший камень наносит 1d4 пункта повреждения (2d4 пунктов против неупокоенных). Магия в каждом камне сохраняется только полчаса, или до использования.
Материальные компоненты – святой символ жреца и три маленьких камушка, не обрабатывавшихся никакими инструментами или магией.

Pass without Trace (Enchantment/Charm) Пройти без следа (Чары/Очарование)

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполнено это заклятье, получатель приобретает способность пройти через любой тип земли – грязь, снег, пыль, и т.д., не оставив ни следов, ни запаха. Пройденная область излучает магию 1d6 ходов после прохода существа. Поэтому выслеживание нормальными средствами персоны или другого существа, скрытого этим заклятьем, невозможно. Конечно, умные способы поиска, такие как поиск по спирали, могут помочь выслеживающим взять след в точке где сошло заклятье.

Материальный компонент этого заклятья – побег сосны или ели, который надо сжечь, а пепел разметать при исполнении заклятья.

Protection from Evil (Abjuration) Защита от зла (Отречение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Защиты (Protection)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, оно создаёт магический барьер вокруг получателя на расстоянии 1 фута. Барьер движется с получателем и несёт три основных эффекта:
Во-первых, все атаки проводимые злыми (или под воздействием злых чар) существами против защищённого существа подвергаются пенальти -2 к каждому броску на атаку; и любые спасительные броски инициируемые такими атаками делаются защищённым существом с бонусом +2.
Во-вторых, любая попытка проявить ментальный контроль над (как способностью вампира *очаровать*) защищённым существом или вторгнуться и овладеть разумом (как атакой *магического сосуда (magic jar)*) блокируется заклятьем. Имейте в виду, что защита не предотвращает само по себе *очарование* вампира, и не прекращает его, но предотвращает установление ментального контроля через барьер. Подобным образом, внешняя жизненная сила попросту не пускается внутрь, и не будет изгнана, если она существовала до сотворения защиты.
В-третьих, заклятье предотвращает телесный контакт с существами экстрапланарной или вызванной природы (такими как воздушные слуги, элементали (elementals), импы (imps), невидимые преследователи (invisible stalkers), саламандры (salamanders), водяные духи (water weirds), ксорны (xorn), и другие). Это делает атаки таких существ естественным (телесным) оружием неудачными, а существо заставляет отступить, если такие атаки требуют прикосновения к защищённому созданию. Вызванные заклятьями или похожей магией животные или монстры подобным образом уклоняются от персонажа. Эта защита оканчивается, если защищённый персонаж делает рукопашную атаку против или давит барьером заблокированное существо.
Для завершения исполнения заклятья жрец использует святую воду или горящий ладан.
Заклятье можно обратить и использовать как *защиту от добра (protection from good)*; вторая и третья выгоды не меняются.
Материальный компонент для обратного – круг несвятой воды или тлеющий навоз.

Purify Food & Drink (Alteration) Очистить пищу и питьё (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Всего (All)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 куб. фт./уровень на 10 кв. фт.**	**Спасбросок:**	**Нет**

При использовании, это заклятье делает испорченную, сгнившую, отравленную, или другим образом загрязнённую пищу и воду чистой и пригодной для еды и питья. Так можно сделать пригодным к потреблению до 1 кубического фута пищи и питья за уровень. Это заклятье не предохраняет от натурального гниения и загрязнения. Несвятая вода и еда с питьём подобного значения портятся *очисткой пищи и питья*, но заклятье не несёт эффекта ни на существ, ни на магические снадобья.
Обратное этому заклятью – *сгноить пищу и питьё*. Это портит даже святую воду; однако, оно также не имеет эффектах на существ и снадобьях.

Remove Fear (Abjuration) Снять страх (Отречение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Очарования (Charm)**

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**1 существо/4 уровня**	**Спасбросок:**	**Особый**

Жрец, исполняющий это заклятье, вселяет храбрость в получателя заклятья, поднимая спасительные броски существа против атак магическим *страхом* на +4 на один ход. Если получатель ранее (в этот день) не сделал спасительный бросок против такой атаки, заклятье немедленно даёт другой спасительный бросок, с бонусом +4 к выпавшему значению. За каждые четыре уровня заклинателя, заклятье может подействовать на одно существо (одно существо на уровнях с 1 по 4, два существа на уровнях с 5 по 8, и т.д.).
Обратное к этому заклятью, *вызвать страх*, заставит одно существо убегать в панике с максимальной скоростью от заклинателя 1d4 раунда. Успешный спасительный бросок против обратного эффекта аннулирует её, также применяются поправки за Мудрость. Конечно, *вызвать страх* можно автоматически отменить заклятьем *снять страх*, и наоборот.
Ни одно из заклятий не влияет ни на одного из неупокоенных.

Sanctuary (Abjuration) Убежище (Отречение)

Сфера:	**Защиты (Protection)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 рнд. + 1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда жрец исполняет заклятье *убежище*, любой оппонент, пытающийся ударить или по-другому прямо атаковать защищённое существо, должен сделать спасительный бросок против заклятья. Если спасительный бросок удался, оппонент может атаковать нормально, заклятье на него не подействовало. Если спасительный бросок не удался, оппонент теряет из виду и полностью игнорирует защищённое существо на время действия заклятья. Не пытающиеся его атаковать не попадают под влияние. Имейте в виду, что заклятье не предохраняет от действия заклятий, действующих на область (огненный шар, ледяная буря, и т.д.). Находясь под защитой заклятья, субъект не может применять агрессивных действий не разбив заклятья, но может использовать не атакующие заклятья или действовать по-другому, не нарушая запрета на нападение. Это позволяет защищённому жрецу, например, исцелить раны, или благословить, исполнить предчувствие, декламировать, создать свет (но не на оппоненте), и так далее.
Компоненты этого заклятья включают святой символ жреца и маленькое серебряное зеркало.

Shillelagh (Alteration) Дубинка (Изменение)

Сфера:	**Боя, Растений (Combat, Plant)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**4 рнд. + 1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**1 дубовая палка**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет заклинателю превратить свою собственную дубовую дубину или посох в магическое оружие, которое даёт бонус +1 к броску на атаку и причиняет оппоненту до размера человека 2d4 пункта повреждения, и 1d4+1 пунктов повреждения более крупным оппонентам. Заклятье не повреждает посох или дубину. Конечно, заклинатель должен держать дубинку в руке.
Материальный компонент этого заклятья – трилистник и святой символ заклинателя.

1й уровень (ADD-ON)

Analyze Balance (Divination) Анализ равновесия (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Числа, Прорицание (Numbers, Divination)**		
Дальность:	**80 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**5 раундов + 1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Одно существо, объект или квадрат размерами 10×10 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание позволяет жрецу определить, насколько сильно некоторый символ, существо, объект или область находятся от состояния равновесия, то есть степень, на которую его жизненные ценности удалены от истинно нейтральных. Это заклинание не дает никакой информации относительно "направления", в котором жизненные ценности удалены от истинно нейтральных, за исключением некоторых случаев, которые приведены ниже. Однако заклинание показывает, по какому из направлений идет изменение жизненных ценностей.
Например, жрец использует это заклинание, чтобы проанализировать отклонение от равновесия хаотично нейтрального существа. Заклинание указывает, что существо удалено от истинно нейтрального на одну степень и изменение относится к оси Порядка/Хаоса; таким образом, существо должно быть или хаотично нейтрально, или законно нейтрально. Если существо хаотично злое, заклинание укажет, что существо удалено от равновесия на две степени, на одну по каждой оси; таким образом, существо должно хаотично злое, хаотично доброе, законно злое или законно доброе.
Есть шанс 5% за каждый уровень жреца, что он правильно определит направление изменения по одной из осей. Это означает, что жрец 10-го уровня при оценке отклонения от равновесия хаотично нейтрального существа имел бы 50% возможность определить, что существо является хаотичным (и, следовательно, хаотично нейтральным, так как, это – только один шаг в сторону от равновесия).
Заклинание подобно заклинанию *обнаружить зло* (*detect evil*), и оно не будет выдавать результат при исполнении на скрытую ловушку. Если оно используется на существо с животным уровнем интеллекта (или просто на неинтеллектуальное), то существо всегда будет считаться истинно нейтральным (то есть, не удаленным от равновесия).
Материальные компоненты заклятья – четыре железных монеты, которые жрец подбрасывает в руке при концентрации на заклинании. Монеты не пропадают при использовании заклинания.

Anti-Vermin Barrier (Abjuration) Анти паразитарный барьер (Отречение)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**10-футовый куб/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

С помощью этого заклинания жрец создает невидимое силовое поле, которое не пропускает простых неволшебных насекомых, грызунов, пауков, змей, червей и прочих паразитов, имеющих менее 1 Hit Die. Заклинание не имеет никакого эффекта на гигантские версии этих существ, если они больше 1 Hit Die. Барьер воздействует и на призванных существ, вроде насекомых, вызванных заклинанием школы Вызывания (Summoning).
Любые паразиты, оказавшиеся внутри области воздействия при прочтении заклинания, не реагируют на него; однако, если эти существа выходят из области, они не могут вернуться обратно.
Заклинание воздействует на область в форме куба со стороной 10 футов за каждый уровень заклинателя (например, жрец 2-го уровня мог бы воздействовать на куб размерами 20×20×20 футов).
Материальный компонент заклятья – святой символ заклинателя и усы грызуна.

Call upon Faith (Invocation/Evocation) Воззвание к вере (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Вызывание (Summoning)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**

Продолжительность:	**1 раунд**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Если жрецу предстоит решить трудную задачу, он может прочитать *воззвание к вере*, чтобы получить помощь свыше. Если жрец был последователен в своей вере (определяется DM'ом), то получает бонус +3 (или +15%) к одному броску кубика (по его выбору) при попытке выполнить задачу. Этот бонус может использоваться, чтобы модифицировать инстинктивную защиту, бросок на атаку, проверку способности и т.д., например, если жрец собирается преодолеть узкий провал над пропастью, он может прочитать это заклинание и получить бонус +3 при проверке Ловкости.
Материальный компонент заклятья – святой символ жреца.

Courage (Enchantment/Charm) Храбрость (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Война (War)**		
Дальность:	**240 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Один отряд (до 200 человек)**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклинание временно наделяет получателя храбростью. Чтобы прочесть это заклинание, жрец должен видеть получателей заклинания.
Храбрость дает возможность получателю автоматически пройти первую проверку на мораль после прочтения этого заклинания. Когда возникают обстоятельства, которые требуют проверки на мораль, получатель заклинания автоматически проходит проверку, не бросая кубиков. После того, как это происходит, заклинание перестает действовать, и получатель заклинания должен делать все будущие проверки на мораль как обычно.
Если получатель, находясь под влиянием заклинания *храбрость*, ни разу не делал проверки на мораль, то заклинание истекает после заката солнца.
Если требуется сразу несколько проверок на мораль (из-за нескольких событий), то по правилам BATTLESYSTEM ™ применяются штрафы одиночной проверки на мораль. Если это происходит с получателем заклинания *храбрость*, игрок (или DM, если речь идет о NPC) выбирает одно из событий, и модификатор игнорируется.
Любое существо может находиться под эффектом лишь одного заклятья *храбрость*. По истечении времени действия заклинания жрец может прочитать заклинание снова на том же самом субъекте.
Материальный компонент заклятья – куб закаленного железа.

Emotion Read (Divination) Чтение эмоций (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль (Thought)**		
Дальность:	**5 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклинание позволяет жрецу мгновенно узнать эмоциональное состояние одного существа. Оно может использоваться на любом существе с Интеллектом 3 и выше. *Чтение эмоций* не является ни глубоким, ни специфическим, и не может передать смешанные или запутанные чувства. Например, заклятье может сообщить жрецу, что существо напугано, но оно не может показать, чего боится существо, или почему оно боится.
Чтение эмоций не показывает индивидуальные мысли или побуждения объекта. Таким образом, заклинание может показать, что объект сейчас холоден и неэмоционален, но это не означает, что он замышляет хладнокровное убийство жреца.

Обратите внимание, что это чтение мгновенно. Оно показывает только эмоцию, которая является самой сильной на момент прочтения заклинания. Так как оно будет связано с полным эмоциональным состоянием объекта, всегда возможно, что в данный момент объект просто отвлекся на что-то или вспомнил некие события из своего прошлого.
Объекту позволяется сделать спасбросок от заклятья, чтобы воспротивиться *чтению эмоций*. Если спасбросок успешен, жрец не получает никакой информации. Если результат спасброска превышает необходимое число на шесть или больше, жрец чувствует эмоцию, диаметрально противоположную истинной эмоции объекта.
Материальный компонент заклятья – квадрат из белого воска.

Know Age (Divination) Узнать возраст (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Время (Time)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Один объект или существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание дает возможность мгновенно узнать возраст любого человека, существа или объекта, на котором оно исполняется. Возраст определяется с точностью до года.
Материальный компонент заклятья – страница календаря.

Know Direction (Divination) Узнать направление (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Путешествие (Travelers)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *узнать направление* позволяет заклинателю немедленно определить, в какой стороне находится север. Заклинание эффективно в любом месте, под водой, в подземелье или в темноте (включая волшебную темноту).
Материальный компонент заклятья – кусочек пергаментной карты, нарисованной по крайней мере 100 лет назад.

Know Time (Divination) Узнать время (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Время (Time)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *узнать время* может быть полезно, если заклинатель был, к примеру, без сознания. Это заклинание дает возможность заклинателю узнать, сколько сейчас времени время с точностью до минуты, включая текущий час, день, месяц и год.

Log of Everburning (Enchantment/Charm) Несгораемое полено (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Стихийная (Огонь), Растения (Elemental (Fire), Plant)**

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание увеличивает время горения древесного топлива (поленья, хворост и т.д.). Дерево, которое было зачаровано этим заклинанием, горит ярко, но это не влияет на продолжительность заклинания. Когда заклинание развеивается, деревянный объект рассыпается в золу.
Заклинание не поджигает дерево, это следует сделать обычным образом. Во время горения дерево выделяет вдвое больше теплоты; таким образом, костер, разожженный из зачарованных поленьев, будет очень жарким.
Зачарованное дерево излучает магию. Жрец может заколдовать до 1 куб. фута дерева за каждый уровень опыта. Заклинание эффективно работает применительно к факелам.

Mistaken Missive (Alteration)Письмо-хамелеон (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Хаос (Chaos)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**1 страница/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание изменяет слова, написанные чернилами. Если его исполнить на исписанную страницу, чернила начнут незаметно перемещаться. В последующие несколько дней сообщение становится очень неразборчивым. Через шесть дней смысл сообщения полностью измениться. Новое сообщение абсолютно четкое, оно написано почерком того же человека, что и изначальный текст, но имеет совершенно другой смысл.
Ниже подробно объясняется, как именно сообщение меняется в течение шести дней. DM решает, что будет написано на странице после того, как пройдет шестой день. Вот примерный список изменений, которые могли бы происходить в сообщении.
Первый день: слова письма кажутся блеклыми, как будто автор писал высохшими чернилами.
Второй день: слова немного сдвигаются с первоначальных позиций, как будто во время написания письма человек, писавший его, качался или находился на корабле в качку.
Третий и четвертый день: сообщение невнятно. Хотя можно различить группы символов, размещенных в соответствии с пунктуацией, почти все слова бессмысленны. Со стороны это может выглядеть как некий код, но он ничего не означает.
Пятый день: из чернил формируются реальные слова. Однако, конструкция предложений все еще бессмысленна (например, западные яйца хуже зеленых!).
Шестой день (и позже): сообщение последовательно, но означает прямо противоположное относительно первоначального сообщения. Если в первоначальном письме написано: "Быстро вышлите подкрепление!", то в новом письме можно прочитать: "Все прекрасно. Держите ваших людей в резерве."
Если заклятье *письмо-хамелеон* прочитать на страницу книги заклинаний, чернила на странице преображаются в новое заклинание того же самого уровня, что и оригинальное заклинание. Таким образом, заклинание *темнота* (*darkness*) могло бы стать заклинанием *лабиринт* (*maze*). Однако, формула заклинания будет неправильна. Хотя оно и напоминает соответствующее заклинание, оно не будет функционировать при прочтении.
Кодированное сообщение, на которое прочитано *письмо-хамелеон*, на шестой день будет выглядеть как такое же кодированное послание, но его смысл будет другим.
Линза восстановления слов (glass of preserved words) позволяет прочитать истинное сообщение.
Заклятье *развеять магию* (*dispel magic*) восстановит сообщение в первоначальной форме.
Материальный компонент заклятья – три капли чернил.
* – см. описание этого предмета в Приложении.

Morale (Enchantment/Charm) Мораль (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Война (War)**		
Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**Особое**
Область воздействия:	**Один отряд (до 200 человек)**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание может использоваться двумя разными способами.
Во-первых, жрец может исполнить это заклинание на любое военное подразделение, находящееся в прямой видимости и не далее 240 ярдов. Время исполнения для этой версии заклятья – 1 ход, а материальный компонент – драгоценный камень стоимостью не менее 100 gp, который исчезает в процессе чтения заклинания.
После прочтения заклятья, мораль военного подразделения изменяется на 1 в положительную или отрицательную сторону, по желанию заклинателя. Это изменение действует в течение 1d4+2 ходов.
Второй, и более мощный, вариант заклинания требует длительных приготовлений. Жрец обращается с молитву к божеству, которому он поклоняется, находясь внутри круга диаметром 100 ярдов. В этом же круге должно находиться военное подразделение, на которое накладывается заклятье. Время исполнения заклинания – 5 ходов. Материальный компонент – святой символ жреца.
После прочтения этого заклинания мораль объекта поднимается на 3 (до максимума 19). Увеличение морали действует до следующего заката. Однако подобную версию заклятья могут исполнить лишь жрецы 10-го или более высокого уровня.

Personal Reading (Divination) Узнать человека (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Числа (Numbers)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2 хода**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание позволяет жрецу математически проанализировать личностную информацию одного человека или получеловека и получить ценные сведения о его характере. Чтобы прочитать это заклинание, жрец должен знать истинное имя существа (данное при рождении) или дату и место его рождения. Проанализировав эту информацию, жрец способен представить себе приблизительную хронологии жизни существа и его специфические личностные качества.
"Историческая" информация, обнаруженная при помощи этого заклинания, в общем случае неопределенна. Например, жрец может узнать, что объект был рожден в лесу и пришел в город только после того, как его жизнь в лесу стала опасной. Специфическая информация о существе сообщается по решению DM'а. DM может выдать всю или частичную информацию из следующего списка:
- v класс объекта или его карьера
- v приблизительный уровень объекта (определенный в терминах типа "новичок", "высоко искусный", "умеренно компетентный" и т.д.)
- v отношение объекта к себе («высокоуважаемый», «подозрительный», «загадочный» и т.д.)
- v насколько объект был успешен в своей профессии
- v преобладающие черты характера или особенности объекта

Если жрец читает заклинание, основываясь на псевдониме или неправильной информации о рождении, чтение будет неточным. В этом случаеDM может сообщить совершенно другую хронологию жизни и характеристику личности. Это поможет определить, является ли имя объекта правильным – чтение, дающее информацию, которая расходится с тем, что жрец уже знает, должно показать, что имя неправильно.
Объект не должен присутствовать во время исполнения заклятья. Даже если жрец не знаком с объектом, он все равно может исполнить заклятье.
DM может управлять этим заклинанием, используя его на гуманоидах или чудовищных существах.
Заклинатель может получать такую же информацию, как описано выше (следует учитывать, что некоторые понятия, вроде «профессии», будут означать что-то другое для людоеда или другого монстра). Заклинание не действует применительно к существам, у которых нет имени.

Материальный компонент заклятья – маленькая книга числовых формул и примечаний (она отличается от книги, необходимой для заклятья *удаленное волшебство* (*telethaumaturgy*)). Книга не пропадает при исполнении заклятья.

Ring of Hands° (Abjuration) Круг добра° (Отречение)

Источник ToM
ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Защита (Protection)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**2d10 раундов**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье относится к разряду кооперативных. Для его исполнения требуется от двух до десяти жрецов. При этом каждый жрец должен прочитать *круг добра*. В конце чтения жрецы берутся за руки, объединяясь, и таким образом, завершая заклинание. Если один из жрецов разрывает круг, заклинание немедленно разрушается. Жрецы не могут сходить со своих мест, но могут разговаривать. Они не могут читать заклинания, требующие телесных или материальных компонент, не разрушая кольцо круг.
Круг добра формирует защитный барьер на некоторой области вокруг жрецов. Каждый жрец, образующий *круг добра*, увеличивает радиус* защитного барьера на 5 футов. Таким образом, три жреца создали бы круг радиусом 15 футов. Для простоты вычислений принимается, что на каждого жреца в круге приходятся четыре человека, которых можно этим кругом защитить.
Барьер функционирует как заклинание *защита от зла* (*protection from evil*). Злые существа получают пенальти -1 (за каждого жреца в круге) к броску на атаку. Жрецы и другие существа получают бонус +1 (за каждого жреца в круге) к спасброскам от атак злых существ. Например, *круг добра*, образованный пятью жрецами, давал бы бонус +5 к спасброскам всем добрым существам и пенальти -5 к броску на атаку всем злым.
Попытки ментального контроля над защищенными существами блокируются. Существа с Внешних Планов и призванные существа не способны коснуться жрецов и существ, находящихся внутри круга, хотя атаки существ, находящихся внутри кольца, разрушают барьер.
Так как жрецы, читающие заклинание не могут двигаться, и должны не разъединять рук, они не получают никаких бонусов к АС за высокую Ловкость. Кроме того, противники получают бонус +2 к броску на атаку против жрецов, так как те не пытаются увернуться от удара. Существа внутри кольца вольны действовать, как пожелают, но могут атаковать лишь колющим оружием и с пенальти -1 к броску на атаку, так как им мешают жрецы.
Обратное заклинание, *круг горя* (*ring of woe*), производит такой же эффект, но относительно добрых существ и похоже на *защиту от добра* (*protection from good*).
* – почему-то в ToM употребляется термин «circumference», который переводится как «длина окружности». Т.е. тогда каждый жрец в круге добавлял бы к его радиусу 5/(2×3,14) = 0,78 фута. Как-то маловато. Пусть будет +5 футов к радиусу. *Прим. переводчика*.

Sacred Guardian (Enchantment/Charm) Святой стражник (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Стража (Guardian)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 день/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи данного заклинания жрец немедленно узнает, что получатель заклинания находится в опасности, независимо от расстояния между жрецом и получателем. Получатель может быть даже на другом плане существования.

Когда это заклинание читается жрецом по крайней мере 3-го уровня, он получает мысленный образ ситуации, в которую попал получатель заклятья. Однако жрец не может узнать местоположение получателя с помощью этого заклинания.
Материальный компонент заклятья – лепесток розы, который поцеловал получатель заклинания.

Speak with Astral Traveler (Alteration) Разговор с ушедшим в Астрал (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Астральная (Astral)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда жрец читает *астральное заклятье* (*astral spell*) 7-го уровня, жизнедеятельность его физического тела приостанавливается, пока его астральное тело путешествует. Если исполнить заклятье *разговор с ушедшим в Астрал* и прикоснуться к телу, жрец может мысленно связаться с путешествующим индивидуумом. Хотя связь мысленная, для общения требуется то же самое количество времени, что и на обычный, устный диалог. Разговор обрывается, когда истекает время действия заклятья.

Thoughts Capture (Divination) Собрать мысли (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль (Thought)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**10 ярдов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Одно из более причудливых утверждений, сделанных жрецами школы Мысли выглядит как насмешка над другими людьми. Их теория заявляет, что после того, как мысль однажды родилась в мозге, она существует как «автономный ментальный объект». Этот «ментальный объект» обычно остается внутри мозга существа, которое его создало, но иногда он выходит наружу (это объясняет, почему люди что-то забывают). Когда это случается, ментальный объект пребывает в той географической области, где он был потерян. Любой восприимчивый мозг (обычно мозг существа, которое первоначально создало мысль) может подбирать его снова, просто наталкиваясь на невидимую, свободно плавающую мысль. Согласно теории, это – причина, по которой люди могут вспомнить что-то, вернувшись на место, где они это что-то забыли. Возможно, так случается, потому что свободно плавающие мысли возвращаются к существу, возможно потому, что место напоминает им о мысли. К сожалению, для философов, которые не соглашаются с этой теорией, заклятье *собрать мысли* является сильным аргументом в ее пользу.
Это заклинание делает мозг жреца подобием магнита, который привлекает, «мысленные объекты», оказавшиеся в непосредственной близости. Жрец может считывать сильные мысли и эмоции, а иногда может даже получать мгновенные видения существ, которые умерли или перенесли мощное эмоциональное потрясение в непосредственной близости от него. «Мысленные объекты» всегда притягиваются к жрецу начиная с самых сильных (соединенных с мощными эмоциями или значительными событиями) и заканчивая самыми слабыми. Таким образом, если несколько «мысленных объектов» находятся на одном расстоянии, жрец будет чувствовать информацию о наиболее интересном или значительном событии. Жрец может подбирать образы сражения с точки зрения воина, который в нем погиб, или он может получить информацию от победителя.
DM диктует информацию, найденную жрецом. Таким образом, он может использовать это заклинание, чтобы обеспечить игроков важной фоновой информацией или может добавлять детали к миру кампании. Информация, полученная посредством заклинания, может быть очень загадочной или символической, возможно в форме рифмы или загадки.
Жрец получает лишь один «мысленный объект» от прочтения заклинания. Заклинание может читаться неоднократно в том же самом месте, и с каждым прочтением жрец будет получать разные «мысленные

объекты». Каждая область содержит конечное число мыслей, поэтому, как только жрец получил их все (от DM'a), то в этом месте заклинание больше работать не будет.

Weighty Chest (Alteration) Тяжелый сундук (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 день/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Куб со стороной 5 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание дает возможность заклинателю заколдовать сундук, книгу, пакет или любой другой неживой объект, не превышающий по размерам куб 5×5×5 футов. Если кто-либо кроме заклинателя прикоснется к сундуку, вес сундука увеличивается, и он становится в 1d4+1 (2-5) раз тяжелее существа, тронувшего его. Поэтому любому существу, кроме заклинателя очень трудно перемещать сундук. Заклинатель может перемещать объект как обычно во время действия заклинания.
Материальный компонент заклятья – свинцовый шар.

Astral Celerity Астральная Быстрота (Изменение)

Источник SaM

Сфера: Астральная	
Дальность: 0	**Компоненты: V, S**
Продолжительность: 1 час/уровень	**Время исполнения: 4**
Область воздействия: Заклинатель	**Спасбросок: Нет**
Незаметность: +3	**Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Нет	**Критические Попадания: Нет**

Это заклинание увеличивает скорость передвижения заклинателя в условиях внешнего плана, настраивая его на его новую среду. И хотя очень мало жрецов 1-го уровня окажутся в подобной ситуации, высокоуровневые персонажи часто используют это заклинание. Астральная быстрота удваивает норму передвижения персонажа на Астральном Плане; обычно, персонажи двигаются по норме 30 умноженное на их счет Интеллекта, в футах за раунд, но это заклинание увеличивает его до 60 футов умноженного на их счет Интеллекта. Как непредвиденная выгода, заклинатель также настраивает себя на план намного быстрее и не переносит никаких штрафов за метательную стрельбу пока он в Астрале.
И хотя астральная быстрота наиболее часто используется на астральном плане, она также предлагает небольшую выгоду и эфирным персонажам: их нормы передвижения увеличены на 50%, так что персонаж с нормой передвижения 12 имел бы норму передвижения 18, пока это заклинание действует. Конечно, время и расстояние имеют мало значения при структуре Астрального или Эфирного Планов, но относительная скорость могла бы быть очень важна при уходе от неприятного столкновения или при возможности избежать преследования некоторого рода.

Blessed Watchfulness Благословенная Осторожность (Изменение)

Источник SaM

Сфера: Охранная	
Дальность: Прикосновение	**Компоненты: V, S**
Продолжительность: 4 часа. + 1 час/уровень	**Время исполнения: 4**
Область воздействия: Касание	**Спасбросок: Нет**
Незаметность: +3	**Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Нет	**Критические Попадания: Нет**

Используя это заклинание, жрец дает исключительные способности наблюдения и настороженности одному существу на продолжительность заклинания. Пока благословенная осторожность действует, обозначенный страж остается осторожным, активным и бдительным на продолжительность заклинания. Фактически,

требуется бросок 1, чтобы удивить кого-то под этим эффектом. Он сопротивляется заклинаниям сна и подобной магии, как будто он на 4 уровня или Hit Dice выше, чем его фактический уровень. И получает +2 премию к инстинктивным защитам против других заклинаний или эффектов, которые могли бы понизить его охрану или вынуждать его отказываться от его стражи, включая обаяние, обман, страх, эмоцию и подобные затрагивающие разум заклинания. Если эффект обычно не позволяет никакую инстинктивную защиту, наблюдатель не получает никакую специальную выгоду.

Battlefate Боевая Удача (Изменение)

Источник SaM

Сфера: Хаос
Дальность: 20 ярдов. **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 2 раунда/уровень **Время исполнения: 4**
Область воздействия: 1 существо **Спасбросок: Нет**
Незаметность: +4 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Нет **Критические Попадания: Нет**

Это заклинание изменяет вероятность удачи одного персонажа или существа в сражении. Его противник может спотыкаться в неподходящее время, неуклюже парировать, мог бы поймать оружие врага не под нужным углом, или он, случается, не замечает противника, перемещающегося в положение для нападения с фланга. Чем более мощный жрец, тем более мощная помощь; боевые модификаторы, обеспеченные боевой удачей равняются +1 за три уровня, так что заклинатель 1-го уровня обеспечивает +1 премию, заклинатель 4-го уровня +2 премию, заклинатель 7-го уровня +3, и так далее до максимума +5 у жреца 13-го уровня. Точная форма помощи или поддержки изменяется от раунда к раунду, бросайте d6, чтобы определить, какой аспект боевых характеристик жертвы затронут в любом данном раунде.

D6	**Эффект**
1	Ничего не случается
2	Увеличена Защита, примените премию к AC
3	Увеличена Удача, примените премию к инстинктивным защитам
4	Увеличена Точность, примените премию к Силе Атаки
5	Увеличено Повреждение, примените премию к броску повреждения
6	Удачная брешь! Жертва получает одно дополнительное нападение с, или увеличенной точностью, или повреждением (выбор жертвы)

Если персонаж не делает бросок указанного типа в этом раунде, он не получает никакой выгоды от заклинания; например, если герой получает премию инстинктивной защиты, но не делает никаких инстинктивных защит в течение рассматриваемого раунда, боевая удача не помогает ему. Конечно, в следующем раунде, заклинание может обеспечивать его другой выгодой. Обратите внимание, что на броске 1, боевая удача не помогает персонажу, которому жрец намеревается помочь, но такова природа хаоса. Материальный компонент для этого заклинания – электрумная монета, брошенная жрецом, когда он использует заклинание.

Calculate Вычисление (Предсказание)

Источник SaM

Сфера: Числа
Дальность: 0 **Компоненты: S, M**
Продолжительность: Мгновенный **Время исполнения: 4**
Область воздействия: Заклинатель **Спасбросок: Нет**
Незаметность: +3 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Нет **Критические Попадания: Нет**

Посредством этого заклинания, жрец может точно оценить шанс успеха одного определенного действия, типа лазания на опасный утес, создания короткого лука, пересечения горящей комнаты невредимым, или даже нанесения удара по врагу. Рассматриваемое действие должно быть то, что обычно решилось бы броском кубика, но жрец не должен быть персоной, которая делает попытку подвига; он может использовать

вычисление, чтобы оценить шанс любого предпринимающего действие которое он видит. Жрец имеет шанс 70% +2% за каждый уровень, получения точной оценки.
Если успешно, Данжон Мастер показывает игроку шанс успеха действия или любые модификаторы, которые могут к нему применятся. Например, он мог бы показать Армор Класс специфического противника или THAC0, инстинктивную защиту, которая есть у противника, при спасении от специфического заклинания, брошенного жрецом или волшебником компаньоном жреца, или шанс героя открыть двери, сгибать бруски, или использования воровского умения. Жрец мог бы даже вычислять шанс действий, которые могли бы быть определены броском кубика или капризом Данжон Мастера, типа шанса избежать обнаружения, скрываясь позади камня. Это заклинание принимает во внимание факторы, которые сам жрец знать не может, так, время от времени герой может получать некоторые очень странные следствия этого заклинания. Например, если жрец не знает, что орочий вождь – это фактически полиморфированный танар'ри, маскирующийся под орка, он будет сильно удивлен, узнав, что "орк" имеет THAC0 7!
Если жрец проваливает его проверку вычисления с броском 99 или 00, его вычисление дико искажено случайным образом. Материальный компонент для этого заклинания – миниатюрные счеты из слоновой кости, стоящие по крайней мере 100 gp. Они не использованы при активировании заклинания.

Protection from Chaos Защита от Хаоса (Защита)

Источник SaM

Сфера: Порядок
Дальность: Прикосновение **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 3 раунда/уровень **Время исполнения: 4**
Область воздействия: 1 существо **Спасбросок: Нет**
Незаметность: +4 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Маленький визуальный **Критические Попадания: Нет**

Похожее на заклинание защиты от зла, эта защита охраняет существо которого коснулись от нападений поборников хаоса. Хаотичные существа переносят -2 штраф Силе Атаки против получателя заклинания, а жертва получает +2 премию к инстинктивным защитам против заклинаний или других нападений, используемых хаотичными существами. Попытки обладать, доминировать или осуществлять другие формы ментального контроля против получателя, автоматически блокированы этим заклинанием.
Защита от хаоса также охраняет получателя против контакта с существами внешнего плана хаотичного происхождения, включая танар'ри, slaad и eladrin. В отличие от защиты от зла, это заклинание не обязательно принимает меры против вызванных или наколдованных существ, если рассматриваемые существа не хаотичных жизненных ценностей. Однако, защита от хаоса защищает получателя от существ под влиянием замешательства, и заклинаний и эффектов хаоса. Естественные или телесные нападения таких существ автоматически терпят неудачу, пока получатель не использует энергию заклинания чтобы поймать в ловушку, полностью обездвижить, или оттолкнуть этих хаотичных существ. Заклинание заканчивается, если получатель делает рукопашное нападение против существ, которые предотвращены от нападения на него этим заклинанием.
Материальный компонент – маленькое кольцо из золота или свинца, отпущенное хаотичным кузнецом. Обратите внимание, что это заклинание не обратимо.

Orison Короткая Молитва (Разные Школы)

Источник SaM

Сфера: Общая
Дальность: 10 ярдов. **Компоненты: V, S**
Продолжительность: Специальная **Время исполнения: 4**
Область воздействия: Разная **Спасбросок: Нет**
Незаметность: +3 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Эффект: Маленький Визуальный/Звуковой **Критические Попадания: Нет**

Самое скромное из всех жреческих заклинаний - короткая молитва. Это краткая молитва или незначительное обращение. Как правило, жрецы изучают множество коротких молитв как послушники или ученики, чтобы отточить навыки использования заклинаний, и подчеркнуть концепции, идеалы, или фразы особенной

важности для их веры. Поскольку короткие молитвы - даже близко не соответствуют другой магии 1-го уровня, жрец может запомнить множество индивидуальных коротких молитв, а именно три +1 за каждый уровень (до максимума девять) когда он посвящает ячейку заклинания 1-го уровня короткой молитве. Другими словами, жрец 1-го уровня может запомнить четыре коротких молитвы за одну ячейку заклинания 1-го уровня, жрец 2-го уровня может запомнить пять и так далее.
В отличие от Небольшого Колдовства, короткая молитва должна иметь определенный эффект, хотя жрец не должен определить, какую магию он будет использовать, пока он фактически не использует заклинание. Независимо от выбранной молитвы, продолжительность короткой молитвы никогда не больше одного раунда за каждый уровень. Известные короткие молитвы включают следующее:
Облегчение: Одно существо, страдающее от тошноты или боли освобождено от дискомфорта. Тошнота или боль, вызванная волшебством, облегчена только если жертва выполняет инстинктивную защиту против заклинания с -2 штрафом.
Успокоить: Одно существо, которое было поражено или испугано, успокоено. Жертвы, страдающие от волшебного страха могут делать попытку инстинктивной защиты против заклинания с -2 штрафом для непосредственного успокоения.
Ясность: На продолжительность короткой молитвы, речь жреца ясна и свободна от препятствий, что полезно для чтения священных текстов и других таких же обрядов. Волшебные состояния типа путать языки, не могут быть преодолены этой короткой молитвой.
Храбрость: Жрец получает +1 премию в его следующей Силе Атаки, пока нападение сделано в пределах продолжительности заклинания.
Руководство: Жрец получает +1 премию к Мудрости или проверке Интеллекта, при определении правильного курса действия в моральной дилемме или загадке.
Лечение: Своим прикосновением, жрец может излечивать существу 1 единицу повреждения.
Чувствительность к Магии: Если имеется постоянный эффект заклинания или волшебное изделие в пределах 10 ярдов, жрец почувствует покалывание или другое ощущение некоторого рода. Он не имеет никакого способа определить то, какое изделие или заклинание, возможно, создало реакцию.
Запоминание: Любое изделие, которое жрец запоминает в течение продолжительности заклинания, полностью и постоянно узнается; он получает +2 премию к любым проверкам, чтобы вспомнить точную внешность, форму, или значение изделия, текста, или сообщения.
Сопротивляемость Магии: Заклинатель получает +1 премию в его следующей инстинктивной защите против магии любого типа, пока это происходит в течение продолжительности короткой молитвы.
Сопротивляемость к Ядам: Жрец получает +1 премию к его следующей инстинктивной защите против яда, пока это происходит в течение продолжительности короткой молитвы.

Другие короткие молитвы подобной силы или возможности могут разрешаться Данжон Мастером. Вообще, короткая молитва не должна затронуть больше, чем одно существо или бросок кубика одновременно, а короткая молитва, которая может фактически причинять существу непосредственный вред, должна причинить не больше, чем 1 или 2 единицы повреждения. Наступательная короткая молитва была бы весьма редкой и наиболее вероятно связана со злым или хаотичным служителем.

Firelight Огненный Свет (Изменение)

Источник SaM

Сфера: Элементный Огонь
Дальность: Прикосновение **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 4 часа +1 час/2 уровня **Время исполнения: 4**
Область воздействия: 1 объект **Спасбросок: Нет**
Незаметность: +4 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Большой визуальный **Критические Попадания: Нет**

Этот вариант заклинания долгого горения изменяет один маленький огонь, не больший чем походный костер, в огненный свет. Пламя прекращает производить дым и становится намного холоднее; в пределах 1 хода после использования заклинания, огонь достаточно охлаждается, чтобы обрабатываться или касаться его рукой без того, чтобы причинить ей вред. Огненный свет стоек к порывам ветра или плохим условиям горения (проливной дождь, недостаток воздуха, и так далее), но полное погружение в воду, вакуум или волшебную темноту гасит пламя немедленно. Огненный свет горит более ярко и более устойчиво чем обычное пламя, и факел, зачарованный с этим заклинанием освещает все в 30-футовом радиусе, вместо обычного 15-футового.

Топлива хватает на всю продолжительность заклинания. В отличие от долгого горения, это заклинание нисколько не полезно для получения тепла, так как огненный свет производит очень мало высокой температуры.
Огненный свет причиняет 1d2 единиц повреждения за каждый уровень заклинателя если брошен в существ живого или элементного огня, но не имеет никакого другого эффекта на этих монстров. Материальный компонент – смесь смол и благовоний, брошенная в пламя, которое будет затронуто.

Dispel Fatigue Рассеивание Усталости (Некромантия)

Источник SaM

Сфера: Некромантная
Дальность: 30 ярдов
Продолжительность: Мгновенный
Область воздействия: 1 существо
Незаметность: +4
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 4
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это заклинание снимает физическую усталость или истощение с жертвы, уничтожая психологические эффекты усталости. Жертва немедленно восстановлена к своему нормальному состоянию, полностью отдохнувшему уровню выносливости или энергии. Это заклинание может использоваться, чтобы отрицать штрафы принудительного похода, долгого плавания, бега, быстрого бега или очень быстрого бега, или даже накопленных единиц усталости из любого правила возможностей игрока: Сражение и Тактика, или правил магической усталости из Главы 6. Как только это заклинание было брошено, жертва может снова начинать накапливать усталость или усталостные штрафы, в зависимости от того, как она продолжает действовать. Материальный компонент брызги чистой благословленной ключевой воды.

Strength of Stone Сила Камня (Призывание/Трансформирование)

Источник SaM

Сфера: Элементная Земля
Дальность: Прикосновение
Продолжительность: 3 раунда + 1 раунд/уровень
Область воздействия: 1 существо
Незаметность: +4
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 4
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это заклинание дает получателю Силу, поднимая его счет Силы на 1d4 единицы или к минимуму 16, что бы ни было выше. Каждые 10% исключительного счета Силы считаются как 1 единица, так что персонаж с Силой 17 мог быть поднят до Силы 18/30, но не выше. И жрец, и получатель должны быть в контакте с твердым камнем или землей, когда заклинание брошено, стояние на земле будет работать, но полет или плавание нет. Заклинание продолжается в течение 3 раундов плюс 1 раунд за каждый уровень заклинателя или пока жертва не потеряет контакта с землей. Очевидно, это может случиться по нескольким причинам, включая поднимание или захват большим существом, полет по воздуху от воздействия или взрыва, или даже волшебное перемещение некоторым способом.
Материальные компоненты – кусок гранита и волос гиганта.

Sunscorch Солнечный Жар (Призывание/Трансформирование)

Источник SaM

Сфера: Солнце
Дальность: 40 ярдов
Продолжительность: Мгновенный
Область воздействия: 1 существо
Незаметность: +3
Видимый Признак: Средний визуальный, средний осязательный
Компоненты: V, S
Время исполнения: 4
Спасбросок: Полная
Сбивание с Ног: d6
Критические Попадания: Среднее (1 попадание) огонь

Это заклинание создает блестящий луч опаляющей высокой температуры, который падает с неба, ударяя в одну цель, выбранную заклинателем. Жертва имеет право на инстинктивную защиту против заклинания чтобы избежать луча, успешное спасение указывает, что луч промахнулся. Любое существо, ударенное лучом получает 1d6 единиц повреждения, плюс 1 единица за каждый уровень заклинателя. Нежить и монстры, уязвимые к яркому свету получают 1d6 единиц повреждения, плюс 2 единицы за каждый уровень заклинателя. В дополнение к получению повреждения, живые жертвы также ослеплены на 1d4 раундов этим заклинанием.
Солнце должно быть в небе, когда солнечный жар брошен, или заклинание полностью терпит неудачу. Оно не может быть брошено в подземелье, в закрытом помещении, или в часы темноты, хотя установившаяся практика overcasts не препятствует солнечному жару.

Wind Column Столб Ветра (Призывание/Трансформирование)

Источник SaM

Сфера: Элементный Воздух
Дальность: 0 **Компоненты: S**
Продолжительность: 2 раундов/уровень **Время исполнения: 1**
Область воздействия: Заклинатель **Спасбросок: Нет**
Незаметность: +1 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Средний визуальный **Критические Попадания: Нет**

Жрец с доступом к этому заклинанию не боится большинства обычных падений, так как использование столба ветра создает столб сильного ветра, замедляющий его спуск. Заклинание наиболее эффективно в областях или регионах, где дует сильный бриз, типа высоких гор или мачты корабля в море. В областях мертвого, спокойного воздуха, намного более трудно собрать необходимую силу ветра, чтобы замедлить падение заклинателя. Норма спуска заклинателя (и риск повреждения) изменяется как показано ниже, в зависимости от силы преобладающих ветров.
Если ветер очень силен, заклинатель может даже захотеть подняться вверх вместо падения, хотя он может подниматься не выше чем на 5 футов за каждый уровень выше его первоначальной высоты прежде, чем столб ветра теряет связность, и он начинает падать снова. Однако, жрец мог бы использовать его, чтобы прыгнуть из окна замка и позволить ветрам перенести его к крыше башни, если условия благоприятны.

Сила Ветра	**Норма Падения**	**Полученное Повреждение**
Очень сильный	±2 фута/сек. (120 футов/раунд)	Нет
Сильный	4 фута/сек. (240 футов/раунд)	Нет
Средний	8 футов/сек. (480 футов/раунд)	1 в 10 футов Максимум 8 единиц
Легкий	16 футов/сек. (960 футов/раунд)	1d2 в 10 футов Максимум 10d2
Нет	32 фута/сек. (2000 футов/раунд)	1d3 в 10 футов Максимум 12d3

Если вы предпочитаете использовать масштаб боевых раундов из Возможностей Игрока: Сражение и Тактика, то раунды – приблизительно десятая часть стандартной длины, и движение в раунд уменьшено соответственно. Например, при средних ветрах, заклинатель будет падать приблизительно на 48 футов в масштабе раундов из Сражения и Тактики.

Calm Animals Успокаивание Животных (Очарование/Обаяние)

Источник SaM

Сфера: Животная
Дальность: 60 ярдов **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 1 ход + 1 раунд/уровень **Время исполнения: 4**
Область воздействия: Специальный **Спасбросок: Специальный**
Незаметность: +3 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Средний звуковой **Критические Попадания: Нет**

Это заклинание успокаивает и утихомиривает обычных животных, делая их послушными и безопасными. Только существа с оценками Интеллекта от 1 до 4 (другими словами, животные или полу интеллектуальные существа) могут быть затронуты этим заклинанием. Заклинатель может успокоить 2d4 Hit Dice животных, плюс 1 Hit Die за каждый уровень, так что жрец 4-го уровня мог бы повлиять на 2d4+4 Hit Dice существ. Заклинатель может повлиять на любых животных в пределах диапазона заклинания, но все жертвы должны быть одного вида. Подчиненным существам не позволяют инстинктивную защиту, если они не имеют волшебных способностей, характеристик или явно не полностью естественны; жрец мог бы без труда успокоить обычного медведя, боевую собаку или волка, но намного более трудно повлиять на зимнего волка, адского пса или owlbear.
Пока затронутые существа под влиянием этого заклинания, они остаются там, где они находятся и не нападают, и не бегут, если они не атакованы или не подвергнуты существенной опасности типа огня или голодного хищника. После того, как они разбужены, магия заклинания сломана, и животные свободны действовать любым способом, каким они обычно действуют. Обратите внимание, что существа, затронутые этим заклинанием не беспомощны и защищаются как обычно, если атакованы.

Ebony Hand Черная рука (Evocation, Necromancy)

Источник: NEC

Сфера: Necromantic
Дальность: 0 **Компоненты: В, С, М**
Длительность: 3 раунда + 1/уровень **Время сотворения: 4**
Область воздействия: Индивидуальная **Спасбросок: Нет**

Эта малая медитация фокусирует губительную некромантическую ауру на выбранной руке заклинателя, окутывая пальцы темным, мерцающим излучением. Аура *ebony hand* усиливает воздействие вредоносных заклинаний, действующих через прикосновение (таких как *cause light wounds* или *cause disease*), а именно улучшает бросок атаки жреца на +1 на каждые три уровня опыта, не считая первый (+2 на 4 уровне, +3 на 7 уровне, до максимума +4 на 10 уровне).
После сотворения заклинания *ebony hand* заклинание, действующее через прикосновение, проходит не через физический контакт с кончиками пальцев заклинателя, а через мерцающую ауру черной руки. Сопутствующие заклинания, действующие через прикосновение, могут быть сотворены как до, так и после сотворения *ebony hand*, которая не исчезает после одного успешного прикосновения и может быть использована для проведения нескольких атак, если позволяет длительность заклинания. Необходимо отметить, что *черная рука* не усиливает атаку оружием либо дистанционными заклинаниями.
Материальный компонент заклинания варьируется от религии к религии. Обычно сфокусировать медитацию помогает деталь одежды или украшение, которое заклинатель носит на руке (часто черная перчатка или простое кольцо из серебра или оникса). Независимо от используемого для фокуса предмета, материальный компонент не уничтожается заклинанием и может быть использован для многократного чтения заклинания. Как видно из описания, заклинание *ebony hand* может быть дано лишь злыми божествами своим злым жрецам.

Skeletal Servant Скелет-слуга (Necromancy)

Источник: NEC

Сфера: Necromantic
Дальность: 10 ярдов **Компоненты: В, С, М**
Длительность: Одна неделя **Время сотворения: 1 ход**
Область воздействия: Одно тело или скелет **Спасбросок: Нет**

Это заклинание временно оживляет кости умершего человека, человекоподобного или гуманоида размерами до человеческих или меньше. Полученный в результате скелет подчиняется только простым командам, пока не будет уничтожен, изгнан, или пока с него не будет снято заклинание, или пока не закончится действие заклинания. Так же, как и в случае более сильного заклинания *animate dead*, *скелет-слуга* может охранять местность, следовать за заклинателем, нести тяжелые предметы и т.п. Он не слишком хорошо приспособлен для выполнения сложных заданий (например, приготовления пищи) и обычно создается для выполнения функций носильщика или временного телохранителя.

У священника может одновременно быть только один *скелет-слуга* на каждый уровень опыта. Материальным компонентом заклинания служит горсть земли с кладбища. Так же, как и в случае заклинания *animate dead*, создание скелета-слуги не является добрым деянием, и только злые священники часто используют данное заклинание.

Spectral Senses Призрачные чувства (Divination/Necromancy)

Источник: NEC

Сфера: Divination, Necromantic
Дальность: 30 ярдов/уровень **Компоненты: B, C, M**
Длительность: 1 час/уровень **Время сотворения: 4**
Область воздействия: Заклинатель **Спасбросок: Нет**

Заклинание устанавливает сенсорную связь между священником и скелетом либо зомби в пределах дальности заклинания. Такая связь позволяет заклинателю видеть то, что видит нежить, как если бы священник смотрел ее глазами. Эта связь также позволяет священнику слышать любые звуки поблизости от нежити. Священник может видеть и слышать в точности то же, что он слышал бы, стоя на месте нежити. Заклинание также позволяет жрецу давать простые команды через установленную связь. Действие заклинания немедленно прекращается, если заклинатель или нежить выходит за пределы дальности заклинания или каким-то образом перемещается в другой план существования.
Как вариант, заклинание может быть наложено на труп. В этом случае заклинание передает жрецу зрительное и слуховое восприятие, но не возможность отдавать команды или поднять тело. Материальными компонентами заклинания являются символ жреца и черная сутана с капюшоном, который должен закрывать глаза и уши жреца, чтобы он мог воспользоваться *призрачными чувствами*.

Undead Alacrity Стимуляция нежити (Necromancy)

Источник: NEC

Сфера: Necromantic
Дальность: Прикосновение **Компоненты: B, C, M**
Длительность: 1 ход + 2 раунда/уровень **Время сотворения: 4**
Область воздействия: Одно существо-нежить/уровень **Спасбросок: Нет**

Заклинание действует только на скелетов и зомби, которые временно получают скорость и ловкость живых людей на пике здоровья (перемещение 12). Нежить также получает такую же Dex, инициативу и спасброски, как у заклинателя (конечно, при условии, что его характеристики лучше, чем у нежити). В результате действия заклинания класс брони нежити автоматически повышается на 1 (а, возможно, и выше, с учетом модификатора защиты заклинателя). Материальными компонентами заклинания являются три капли воды, сухожилие любого млекопитающего и капля ртути.

2й Уровень

2й уровень (PHB)

Aid (Necromancy, Conjuration) Помощь (Некромантия, Заклинание)

Сфера:	**Некромантии (Necromantic)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. + 1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Получатель этого заклятья получает выгоды заклятья *благословить* (+1 к броскам на атаку и спасительным броскам), и специальный бонус в 1d8 хит поинтов на время действия заклятья. Заклятье *помощь* позволяет получателю в действительности иметь больше хит поинтов, чем его нормальная сумма. Премиальные хит

поинты при перенесении получателем повреждения теряются первыми; их нельзя восстановить лечебной магией.
К примеру, боец первого уровня имеет 8 хит поинтов, терпит 2 пункта повреждения (8 – 2 = 6), а затем получает заклятье *помощь*, которое даёт ему 5 дополнительных хит поинтов. Теперь у бойца 11 хит поинтов, 5 из которых временны. Если его после этого бьют на 7 пунктов повреждения, пропадают 2 нормальных и 5 временных хит поинтов. Затем он получает заклятье *лечить лёгкие раны (cure light wounds)*, которое лечит 4 пункта повреждения, восстанавливая его до его настоящих 8 хит поинтов.
Заметьте, на работу заклятья не влияют перманентные потери хит поинтов по причине выкачивания жизненной силы (energy drain), потери Хит Дайсов, потери фамильяра, или работы определённых артефактов; получение временных хит поинтов вычисляется из новой, меньшей суммы.
Материальные компоненты для этого заклятья – крошечный лоскут белой ткани с липким веществом (таким как древесный сок) на концах, плюс святой символ жреца.

Augury (Divination) Предчувствие (Прорицание)

Сфера:	**Прорицания (Divination)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2 раунда**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Жрец, исполняющий заклятье *предчувствие*, пытается предсказать, принесёт ли действие в ближайшем будущем (в пределах получаса) вред или выгоду партии. Например, если партия подумывает об уничтожении странной печати, закрывающей проход, можно исполнить заклятье *предчувствие* чтобы выяснить, благом или горем обернётся результат. Если заклятье успешно, DM выдаёт некоторое показание возможного исхода: "благо", "горе", или возможно запутанную загадку или стих. Базовая вероятность получить содержательный ответ составляет 70%, плюс 1% за каждый уровень жреца, исполняющего заклятье; например, 71% на 1-ом уровне, 72% на 2-ом, и т.д. Ваш DM определяет любые поправки для конкретных условий каждого предчувствия.
Например, если вопрос звучит "Хорошо ли нам будет если мы рискнём заглянуть на третий этаж?", и ужасный тролль охраняющий 10,000 sp и *щит +1* притаился рядом со входом на этаж, предчувствие может быть: "Большой риск приносит большое вознаграждение." Если тролль слишком силён для партии, предчувствие может быть: "Горе и разрушение грядут!" Аналогично, партия, исполняющая несколько предчувствий об одном действии одно за другим, может получать идентичные ответы, независимо от значений бросков.
Материальный компонент для заклятья *предчувствие* – набор из украшенных самоцветами палочек, кости дракона, или подобные сувениры стоимостью хотя бы 1,000 gp (которые не расходуются).

Barkskin (Alteration) Древесная кожа (Изменение)

Сфера:	**Защиты, Растений (Protection, Plant)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**4 рнд. + 1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда жрец накладывает на существо заклятье *древесная кожа*, кожа того становится крепкой как кора, увеличивая Класс Брони существа до AC 6, плюс 1 AC за каждые четыре уровня жреца: Класс Брони 5 на 4-ом уровне, Класс Брони 4 на 8-ом, и т.д. Это заклятье не работает в комбинации с обычной бронёй или любой магической защитой. Вдобавок, спасительные броски против всех атак, кроме магии, получают бонус +1. Это заклятье можно наложить на заклинателя или на любое существо, к которому он прикоснётся.
Кроме святого символа, в качестве материального компонента для заклятья у заклинателя должна быть пригоршня дубовой коры.

Chant (Conjuration/Summoning) Песнопение (Заклинание/Вызывание)

Сфера:	**Боя (Combat)**

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Время песнопения**	**Время исполнения:**	**2 раунда**
Область воздействия:	**30-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи заклятья *песнопение* жрец вызывает особое расположение к себе и своей партии, и причиняет вред врагам. Когда закончено исполнение заклятья *песнопение*, все броски на атаку и повреждение и спасительные броски, совершаемые находящимися в области воздействия существами, дружественными жрецу, получают бонусы +1, тогда как враги жреца терпят пенальти -1. Этот бонус/пенальти продолжается пока заклинатель нараспев читает мистические слоги и остаётся неподвижным. Однако приостановка (например, вызванная удачной атакой, нанёсшей повреждение, схваткой с персонажем, или заклятьем *тишина (silence)*) разрушает заклятье. Множество песнопений не аддитивны; тем не менее, если произнесено заклятье 3-го уровня *молитва (prayer)*, в то время как жрец того же религиозного убеждения (не просто характера) совершает песнопение, эффект возрастает до +2 и -2.

Charm Person or Mammal (Enchantment/Charm) Очаровать персону или млекопитающее

Сфера:	**Животных (Animal)**		
Дальность:	**80 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**1 персона или млекопитающее**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклятье действует на одну персону или млекопитающее, на которое оно исполняется. В результате существо относится к заклинателю как к другу, которому можно доверять, и союзнику, которому нужна забота и защита. Термин *персона* включает любого двуногого: человека, получеловека или человекоподобного размером с человека или меньше, например, брауни (brownies), дриад (dryads), карликов, эльфов, гноллов (gnolls), гномов, гоблинов, полу-эльфов, хафлингов, полу-орков, хобгоблинов, людей, кобольдов, людей ящеров (lizard men), никси (nixies), орков, пикси (pixies), спрайтов (sprites), троглодитов (troglodytes), и других. Так, боец 10-го уровня может быть очарован, но людоед (ogre) – нет.
Заклятье не позволяет заклинателю управлять зачарованным существом как автоматом, но любое слово или действие заклинателя оценивается как можно положительней. Так, зачарованное существо не подчинится команде совершить самоубийство, но оно может поверить заверениям заклинателя, что единственный шанс спасти его жизнь в том, чтобы существо задержала наступающего красного дракона на "минутку или две", и если взгляд зачарованного существа на ситуацию подсказывает, что этот ход действий допускает обоснованный шанс выжить.
Отношения и приоритеты субъекта меняются в зависимости от заклинателя, но основные черты личности и характер – нет. Требование, по которому жертва делает себя беззащитной, отдаёт ценимый предмет, или даже использует заряд из ценимого предмета (особенно против бывших компаньонов или союзников), может позволить немедленно сделать спасительный бросок для проверки, спадут ли чары. Подобным образом, зачарованное существо совсем не обязано открывать всё, что оно знает, или чертить карты целых областей. В любом запросе можно отказать, если такой отказ соответствует нраву и не причиняет прямого вреда заклинателю. Расположение жертвы к заклинателю совсем не обязательно должно распространяться на друзей или союзников заклинателя. Жертва не жалует союзников очаровавшего, дающих советы вроде: "Задай ему этот вопрос...," а также зачарованное существо не мирится со словесными или физическими оскорблениями от компаньонов очаровавшего, если это не даёт ему сделать его нрав.
Обратите внимание также, что заклятье не наделяет заклинателя большими лингвистическими способностями, чем те, которыми он обладает. Продолжительность заклятья – функция от Интеллекта зачарованного существа, связанная со спасительным броском. Успешный спасительный бросок ломает заклятье. Спасбросок проверяется периодически, в соответствии с Интеллектом существа, даже если заклинатель не напрягал чрезмерно отношения.

Значение Интеллекта	**Время между проверками**
3 или меньше	3 месяца
4-6	2 месяца
7-9	1 месяц
10-12	3 недели

13-14	2 недели
15-16	1 неделя
17	3 дня
18	2 дня
19 или больше	1 день

Если заклинатель причиняет вред, или пытается причинить вред зачарованному существу некоторым очевидным действием, или если на существо успешно сработало заклятье *развеять магию (dispel magic)*, очарование автоматически ломается.
Если подвергающийся заклятью *очаровать персону/очаровать млекопитающее* успешно делает свой спасительный бросок против заклятья, эффект аннулируется.
Это заклятье совместно с заклятьем *дружба животных (animal friendship)* может удерживать животное рядом с домом заклинателя, если тому надо отлучиться на длительный период.

Detect Charm (Divination) Обнаружить очарование (Прорицание)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Прорицания (Divination)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 существо/раунд**	**Спасбросок:**	**Отм.**

При использовании жрецом это заклятье может определить, находится ли персона или монстр под влиянием заклятья *очарования*, или под похожим управлением таким как *гипноз (hypnotysm), указание (suggestion), обольщение, одержимость,* и т.д. Существо делает спасительный бросок против заклятья и, в случае его успеха, заклинатель ничего не узнаёт о данном существе. Заклинатель, которому удалось определить, что существо находится под воздействием, обладает 5% шансом за уровень распознать конкретный тип воздействия. Перед тем как заклятье спадёт, можно проверить до 10 существ включительно. Если существо находится сразу под несколькими эффектами, удаётся добыть информацию только о наличии чар. Тип (так как здесь конфликтующие излучения) определить невозможно.
Обратное заклятье, *скрытое очарование*, полностью маскирует все чары на одном существе на время 24 часов.

Dust Devil (Conjuration/Summoning) Пылевой смерч (Заклинание/Вызывание)

Сфера:	**Стихийная, Воздуха (Elemental, Air)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**2 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**2 раунда**
Область воздействия:	**Конус 5 х 4 фута**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет жрецу вызвать слабую воздушную элементаль – пылевой смерч с АС 4, 2 Хит Дайса, передвижение 180 футов за раунд, одна атака на 1d4 пункта повреждения – которого можно поразить обычным оружием. Пылевой смерч выглядит как маленький вихрь с диаметром основания в 1 фут, 5 футов высотой, и от 3 до 4 футов толщиной наверху. Он передвигается по указаниям жреца, но рассеивается, если удалится от заклинателя дальше 30 ярдов. Его ветра хватает чтобы тушить факела, маленькие костры, лампы открытого типа, и другой небольшой открытый огонь не магического происхождения. Пылевой смерч может держать облако газа или существо газообразной формы на расстоянии, или отталкивать его от заклинателя (хотя он не может повредить или развеять такое облако). Если пылевой смерч проходит над поверхностью с пылью, песком, или пеплом, он поднимает эти частицы и рассеивает их в облаке 10-футового диаметра с центром на себе. Облако блокирует нормальное зрение, и пойманные внутри него существа слепнут, оставаясь слепыми на раунд после выхода оттуда. Заклинатель, оказавшийся в пылевом смерче или его облаке должен сделать спасительный бросок против заклятья чтобы сохранить свою концентрацию, или заклятье разрушается. Любое существо со Стихийного Плана Воздуха – даже другой пылевой смерч – может развеять пылевой смерч одним ударом.

Enthrall (Enchantment/Charm) Увлечь (Чары/Очарование)

Сфера:	**Очарования (Charm)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**90-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Жрец использующий это заклятье может увлечь аудиторию, которая вполне способна понимать его язык. Находящиеся в области воздействия должны сделать спасительный бросок против заклятья или отдать заклинателю нераздельное внимание, полностью игнорируя что происходит рядом. Принадлежащие к расе или религии недружественной жрецу получают бонус +4 к броску. Также имеют место все поправки за Мудрость. Под воздействие не попадают существа с 4 и больше уровнями или Хит Дайсами, или с Мудростью в 16 и лучше.
Чтобы исполнить заклятье, заклинатель должен говорить без перерыва целый раунд. После этого чары держаться пока жрец говорит, максимум до одного часа. Увлёкшиеся не совершают никаких действий во время речи жреца, и в 1d3 раунда после, когда они обсуждают вопрос. Вошедшие в область воздействия должны также успешно спастись от заклятья, или увлечься. Те, кто не увлёкся, с вероятностью 50% будут каждый ход в унисон гудеть и делать язвительные замечания. Если будет слишком много замечаний, остальным позволяется новый спасительный бросок. Речь заканчивается (но задержка в 1d3 раунда по-прежнему будет иметь силу), если жреца удалось успешно атаковать, или он переключился с речи на другие действия.
Если атакована аудитория, заклятье прекращается, и аудитория немедленно реагирует, сделав проверку на реакцию с пенальти -10 относительно того, кто прервал.
Замечание: При обработке большого числа спасительных бросков для похожих существ, для экономии времени DM может допустить средний результат; например, в толпе из 20 человек с базовым спасительным броском 16 (шанс успеха – 25%) 15 человек увлекутся, а пять – нет.

Find Traps (Divination) Найти ловушки (Прорицание)

Сфера:	**Прорицания (Divination)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**3 хода**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**10 футов x 30 ярдов**	**Спасбросок:**	**Нет**

В момент исполнения жрецом заклятья *найти ловушки*, все ловушки – замаскированные простым или магическим способом – становятся ему видны. Помните, что это заклятье действует в одном направлении, и заклинатель должен повернуться в нужную сторону, чтобы определить наличие там установленной западни. Ловушка – любое устройство или магическое средство защиты, удовлетворяющее трём критериям: оно приводит к внезапному или непредсказуемому результату, заклинатель счёл бы этот результат не желаемым или вредящим, и вредящий или нежелаемый результат должен был быть таким по замыслу создателя. Поэтому к ловушкам относится тревога, знаки (glyphs), и подобные заклятья или устройства.
Заклинатель узнаёт общую природу ловушки (магическая или механическая) но не конкретный эффект, и не как её снять. Близкий осмотр, однако, позволит заклинателю почувствовать, какие действия могут заставить её сработать. Имейте в виду, что прорицание заклинателя ограничивается его пониманием того, что может быть непредсказуемым и опасным. Заклятье не может предсказать действий существ (следовательно, скрытая бойница или засада – не ловушка), и природные опасности, считаемые за ловушки (затопляемая во время дождя пещера, ослабленная временем стена, ядовитое природное растение, и т.д.). Если DM использует особые знаки или печати для идентификации магических средств защиты (смотрите заклятье 3-го уровня *охранный знак (glyph of warding)*), это заклятье показывает форму знака или метки. Заклятье не обнаруживает разряженные или по другим причинам неактивные ловушки.

Fire Trap (Abjuration, Evocation) Огненная ловушка (Отречение, Воплощение)

Сфера:	**Стихийная, Огня (Elemental, Fire)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная до срабатывания**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Объект, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**1/2**

Любой закрываемый предмет (книга, коробка, бутылка, сундук, ящик, гроб, и так далее) может охраняться заклятьем *огненная ловушка*. Заклятье центрируется на точке выбранной заклинателем. Предмет, охраняемый подобным образом, нельзя поместить внутрь другого закрываемого объекта, и на него нельзя наложить охранное заклятье. Заклятье *стук (knock)*никак не влияет на огненную ловушку – как только партия нарушителей откроет предмет, ловушка сработает. Как и с большинством магических ловушек, при обнаружении огненной ловушки вор имеет только половину своего значения нахождения ловушек. Неудача при попытке её снять немедленно приводит к её взрыву. Неудача при исполнении заклятья *развеять магию (dispel magic)* не вызовет детонации. При срабатывании ловушки происходит взрыв 5-футового радиуса от центра заклятья. Все существа в этой области должны сделать спасительный бросок против заклятья. Повреждение составляет 1d4 пункта плюс 1 пункт за уровень заклинателя, и половину от этого количества для успешно спасшихся существ (под водой эта защита наносит половину повреждения и создаёт большое облако пара). Защищённый предмет от взрыва не страдает.
Заклинатель может использовать защищённые объекты не разряжая их, как может это делать любой индивидуум, на которого заклятье было настроено при сотворении (этот метод обычно использует ключевое слово).
Чтобы установить это заклятье, заклинатель должен обвести контур объекта палочкой древесного угля, и коснуться центра воздействия. Для настройки на другого индивидуума требуется волос или подобный объект с него.
Материальный компонент – ягоды остролиста.

Flame Blade (Evocation) Пламенный клинок (Воплощение)

Сфера:	**Стихийная, Огня (Elemental, Fire)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**4 рнд. + 1 рнд./2 уровня**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**3-футовый длинный клинок**	**Спасбросок:**	**Нет**

Этим заклятьем заклинатель создаёт полыхающий луч жарко-красного огня, появляющийся в его руке. Этим мечеподобным лучом обращаются как с ятаганом (scimitar). Если заклинатель нанесёт пламенным клинком в рукопашной удачный удар, поражённое существо понесёт потерю в 1d4+4 пункта повреждения, с бонусом к повреждению +2 (т.е. 7-10 пунктов) если существо неупокоенное или особенно уязвимо огнём. Если существо защищено от огня, нанесённое повреждение снижается на 2 (т.е. 1d4+2 пункта). Живущие в огне и использующие огонь как врождённую форму атаки не получают повреждения от заклятья. Пламенный клинок может зажечь горючие материалы, такие как пергамент, солома, сухие ветки, одежда, и т.д. Однако, в обычном смысле понятия это не магический огонь, поэтому существа (кроме неупокоенных), повреждаемые только магическим оружием, не страдают от него. Заклятье не работает под водой.
Кроме святого символа заклинателя, заклятье требует в качестве материального компонента лист сумаха.

Goodberry (Alteration, Evocation) Полезные ягоды (Изменение, Воплощение)
ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 день + 1 день/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**2d4 свежие ягоды**	**Спасбросок:**	**Нет**

Сотворение заклятья *хорошие ягоды* на горсти свежесобранных ягод делает 2d4 из них магическими. Заклинатель (как и любой другой заклинатель той же веры и 3-го уровня или выше) может тут же отличить

ягоды, попавшие под воздействие. *Обнаружить магию (detect magic)* также покажет это. Ягоды с магией позволяют либо поесть голодному существу размером приблизительно с человека, и насытиться, как если бы был съеден нормальный обед, либо вылечить 1 пункт физического повреждения от ран или подобных причин, до максимума в 8 пунктов в любой 24-часовой период.
Обратное заклятье, *плохие ягоды (badberry)*, придаёт 2d4 гнилым ягодам здоровый вид, но каждая в действительности причинит 1 пункт повреждения от отравления (спасительного броска нет), если её съесть.
Материальный компонент заклятья – святой символ заклинателя, который надо провести над свежими съедобными ягодами, чтобы наделить их магией (черника, ежевика, малина, смородина, крыжовник, и т.д.).

Heat Metal (Alteration) Нагреть металл (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Стихийная, Огня (Elemental, Fire)**		
Дальность:	**40 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**7 раундов**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

Посредством заклятья *нагреть металл* заклинатель может сделать железосодержащий металл (железо, сплавы железа, сталь) чрезвычайно горячим. Эльфийская кольчуга (elven chain mail) не попадает под воздействие, и магическая металлическая броня для избежания нагрева получает спасительный бросок предмета против магического огня. Материальный компонент – святой символ.
В первый раунд заклятья металл просто становится очень тёплым и неприятным при прикосновении (это также эффект последнего раунда времени действия заклятья). Во время второго и шестого (предпоследнего) раунда жар причиняет ожоги и повреждение; в третий, четвёртый и пятый раунды металл становится обжигающе горячим, причиняя повреждение открытой плоти, как показано ниже:

Температура металла	**Повреждение за раунд**
очень тёплый	нет
горячий	1d4 пункта
обжигающий*	2d4 пункта

* В последний раунд обжигающей температуры поражённое существо должно сделать успешный спасительный бросок против заклятья или получить одно из следующих увечий: рука или нога – становится недвижимым на 2d4 дня; тело – выходит из строя на 1d4 дня; голова – теряет сознание на 1d4 хода. Этот эффект можно снять полностью заклятьем жрецов 6-го уровня *исцелить (heal)* или обычным отдыхом.

Также имейте в виду, что такие материалы как дерево, кожа, или возгораемая ткань начинают тлеть и загораться, если они касаются обжигающего металла. Такие материалы причиняют повреждение, обжигая открытую плоть на следующий раунд. Сопротивление огню (заклятье, снадобье, или кольцо) или заклятье *защита от огня (protection from fire)* полностью снимает эффект заклятья *нагреть металл*, также, как и погружение в воду или снег, или попадание в заклятье *холода (cold)* или *ледяной бури (ice storm)*. Эта версия заклятья не работает под водой. За каждые два уровня заклинателя можно распространить воздействие на металл одного существа размером с человека (т.е. оружие и доспехи, или один металлический объект равный по весу 50 фунтам). Так, заклинатель 3-го уровня сможет воздействовать на одно такое существо, заклинатель 4-го или 5-го уровня на двух, и т.д.
Обратное заклятье *охладить металл (chill metal)* противодействует заклятью *нагреть металл* или иначе под его воздействием металл действует следующим образом:

Температура металла	**Повреждение за раунд**
холодный	нет
ледяной	1-2 пункта
морозящий*	1d4 пункта

* На последнем раунде замораживания поражённое существо должно сделать успешный спасительный бросок против заклятья или пострадать от эффекта онемения от холода. Он вызывает потерю ощущения руки (или рук, если DM говорит, что спасительный бросок совсем не удался) на 1d4 дня. В этот период хватка

персонажа крайне слаба, и он не может использовать эту руку для боя или других действий, требующих крепкого захвата.

Заклятью *охладить металл* противодействует заклятье *сопротивление холоду (resist cold)*, или любой сильный жар – близкий к жару полыхающего огня (не от простого факела), магического *пламенного меча*, заклятья *стены огня (wall of fire)*, и т.д. Под водой эта версия заклятья не причиняет повреждений, но вокруг металла моментально формируется лёд, повышающий плавучесть.

Hold Person (Enchantment/Charm) Удержать персону (Чары/Очарование)

Сфера:	**Очарования (Charm)**		
Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**1d4 персоны в 20-футовом кубе**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклятье удерживает на месте и делает совершенно неподвижными 1d4 человеческих, получеловеческих, или человекоподобных существ минимум на шесть раундов (заклятье длится 2 раунда за уровень заклинателя, и жрец должен достичь хотя бы 3-го уровня чтобы исполнить его).
Заклятье *удержать персону* действует на любого двуногого человека, получеловека или человекоподобного размером с человека или меньше, в том числе на домовых (brownies), дриад (dryads), карликов, эльфов, гноллов (gnolls), гномов, гоблинов, полу-эльфов, хафлингов, полу-орков, хобгоблинов, людей, кобольдов, людей ящеров (lizard men), никси (nixies), орков, фей (pixies), спрайтов (sprites), троглодитов (troglodytes), и других. Так, боец 10-го уровня может быть удержан, но людоед (ogre) – нет.
Эффект центрируется на точке выбранной заклинателем, и действует на персон, выбранных им в пределах области воздействия. Если заклятье исполняется на три персоны, каждая получает нормальный спасительный бросок; если заколдовываются только две персоны, каждая делает свой спасительный бросок с пенальти -1; если заклятье направлено только на одну персону, спасительный бросок подвергается пенальти -2.
Спасительные броски меняются поправками за Мудрость. Сделавшие успешные спасительные броски вообще не подвергаются действию заклятья. Неупокоенных существ удержать нельзя.
Удерживаемые существа не могут двигаться и говорить, но они знают, что происходит вокруг, и могут использовать способности, не требующие движений и речи. Удерживание не предотвращает ухудшение состояния субъекта из-за ран, болезни, или яда. Жрец, исполнивший заклятье *удержать персону*, может окончить его в любой момент одним словом; иначе, длительность составит шесть раундов на 3-м уровне, 8 раундов на 4-м, и т.д.
В качестве материального компонента этого заклятья заклинателю понадобится маленький прямой кусочек железа.

Know Alignment (Divination) Узнать характер (Прорицание)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Прорицания (Divination)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 существо или объект**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *узнать характер* позволяет жрецу точно прочесть ауру существа или объекта с характером (объекты без характера не открывают ничего). Заклинатель должен оставаться неподвижным и концентрироваться на предмете исследования полный раунд. Если существо сделает успешный спасительный бросок против заклятья, заклинатель ничего не узнаёт о данном существе. Некоторые магические устройства блокируют силу заклятья *узнать характер*.
Обратное заклятье, *скрытый характер (undetectable alignment)*, скрывает характер объекта или существа на 24 часа.

Messenger (Enchantment/Charm) Посланник (Чары/Очарование)

Сфера:	**Животных (Animal)**		
Дальность:	**20 ярд./уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 день/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклятье позволяет жрецу заставить крохотное (размер T) существо, хотя бы с интеллектом животного, работать его посланником. Заклятье не действует на гигантских животных и не работает на существах с низким (т.е. 5) или более высоким Интеллектом. Если животное находится в пределах дальности, жрец, используя какую-нибудь любимую пищу животного в качестве приманки, может попытаться позвать его. Животному разрешён спасительный бросок против заклятья. Если спасительный бросок не удаётся, животное предстаёт перед жрецом в ожидании его приказания. Жрец может общаться с животным в грубой форме, говоря ему отправиться в определённое место, но указания должны быть простыми. Заклинатель может прикрепить к животному маленький предмет или записку. Если дать соответствующее указание, оно будет ждать на том месте, пока не выйдет время действия заклятья (помните, что если ожидаемый получатель не ожидает посланника в виде маленького животного или птицы, доставщик может быть проигнорирован). Когда время действия подходит к концу, животное или птица возвращается к своим обычным занятиям. Ожидаемый получатель сообщения не имеет способности к общению.

Obscurement (Alteration) Завеса (Изменение)

Сфера:	**Погоды (Weather)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**4 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**(уровень x 10)-футовый квадрат**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье создаёт поднимающиеся вокруг заклинателя туманные испарения. Они сохраняются на этом месте четыре раунда за уровень заклинателя, и снижают дальность обзора для всех типов зрения (включая инфравидение) до 2d4 футов. Область земли, на которую воздействует заклятье – прогрессия квадратов, базирующаяся на уровне заклинателя: область 10 футов x 10 футов на 1-м уровне, 20 футов x 20 футов на 2-м уровне, 30 футов x 30 футов на 3-м уровне, и так далее. Высота пара ограничена 10 футами. Сильный ветер (такой как от заклятья волшебников 3-го уровня *порыв ветра (gust of wind)*) может обрезать время действия заклятья *завеса* на 75%. Это заклятье не работает под водой.

Produce Flame (Alteration) Создать пламя (Изменение)

Сфера:	**Стихийная, Огня (Elemental, Fire)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Яркое пламя, по яркости равное факелу, вырастает из ладони заклинателя, когда тот исполняет заклятье *создать пламя*. Пламя не причиняет вреда заклинателю, но оно горячее, и приводит сгоранию воспламеняющихся материалов (бумаги, ткани, сухого дерева, масла, и т.д.). Заклинатель имеет возможность метнуть магическое пламя как снаряд, на расстояние в 40 ярдов (считается за близкую категорию дальности). Пламя вспыхивает при ударе, зажигая горючие материалы в 3-футовом диаметре от центра удара, а затем гаснет. Существо, поражённое пламенем, терпит 1d4+1 пункт повреждения и, если происходит возгорание, должно провести раунд гася огонь, или потерпеть дополнительное повреждение, назначенное мастером, пока огонь не потухнет. Промах разрешается как в случае гранато-подобных снарядов. Если время заклятья не вышло, в руке заклинателя немедленно появляется ещё одно пламя. Заклинатель может метнуть максимум одно пламя за уровень, но не больше одного за раунд.

Заклинатель может задуть пламя, как только пожелает, но огонь, вызванный пламенем так затушить нельзя. Заклятье не работает под водой.

Resist Fire/Resist Cold (Alteration) Сопротивление огню/Сопротивление холоду (Изменение)

Сфера:	**Защиты (Protection)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда жрец накладывает это заклятье на существо, тело существа становится жароупорным или холодоупорным, как выберет заклинатель. Заклятье дарует существу полный иммунитет к умеренным состояниям (стоять раздетым в снегу или потянуться в обычный огонь, чтобы выдернуть оттуда записку). Получатель получает частичное сопротивление сильному жару или холоду (с природным или магическим происхождением), такому как докрасна раскалённый уголь, большое количество горящего масла, пламенные мечи, огненные бури, огненные шары, тучи метеоров, дыхание красного дракона, морозящие мечи, ледяные бури, *волшебная палочка мороза*, или дыхание белого дракона. Во всех этих случаях температура действует на существо до некоторого предела. Получатель заклятья приобретает бонус +3 к спасительным броскам против подобных форм атак, и всё переносимое повреждение снижается на 50%; следовательно, если спасительный бросок не удался, существо переносит половину повреждения, и если спасительный бросок был успешным, существо переносит только четверть повреждения. Сопротивление огню длится один раунд за каждый уровень опыта жреца, наложившего заклятье.
Заклинателю в качестве материального компонента этого заклятья потребуется капля ртути.

Silence, 15' Radius (Alteration) Тишина, радиус 15 футов (Изменение)

Сфера:	**Стражей (Guardian)**		
Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**2 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**15-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

При исполнении этого заклятья в области воздействия наступает полная тишина. Все звуки пропадают: разговаривать невозможно, нельзя исполнять заклятья (по крайней мере со словесными компонентами, если используется дополнительное правило о компонентах), и никакой шум не выходит из, и не входит в область. Заклятье можно наложить в воздух или на объект, но эффект стационарен, если только он не был наложен на движимый объект или существо. Заклятье длится два раунда за каждый уровень опыта жреца. Заклятье можно центрировать на существе, тогда эффект будет исходить из него и двигаться вместе с ним. Сопротивляющееся существо получает спасительный бросок против заклятья. Если спасительный бросок успешен, в момент исполнения эффект заклятья центрируется около 1 фута позади расположения существа. Заклятье даёт защиту против атак основанных на звуке, таких как пение гарпии, *рог разрушения*, и т.д.

Slow Poison (Necromancy) Замедлить яд (Некромантия)

Сфера:	**Исцеления (Healing)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда заклятье накладывается на отравленного индивидуума, оно сильно снижает эффект яда, если было исполнено до того, как яд начал действовать в полную силу (этот период, известный как время натиска, знает DM). Хотя это заклятье не нейтрализует яд, оно в значительной степени предотвращает нанесение индивидууму вреда на время действия своей магии в надежде, что за период заклятья яд можно будет полностью излечить.

Материальные компоненты заклятья *замедлить яд* – святой символ жреца и почка чеснока, которую нужно раздавить, чтобы натереть рану (или съесть, если яд был внутренним).

Snake Charm (Enchantment/Charm) Очаровать змей (Чары/Очарование)

Сфера:	**Животных (Animal)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**30-футовый куб**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, поднимается гипнотический узор, который заставляет одну или больше змей прекратить все действия кроме покачивания в приподнятом состоянии. Если змеи очарованы в состоянии оцепенения, продолжительность заклятья составляет 1d4+2 хода; если змеи не оцепеневшие, а разбуженные и голодные, очарование длится 1d3 хода; если змеи сердятся и атакуют, заклятье длится 1d4+4 раунда. Жрец, исполняющий заклятье может очаровать столько змей, у скольких хит поинты в сумме будут равны или меньше числа хит поинтов жреца. В среднем, жрец 1-го уровня сможет очаровать змей с суммой в 4 или 5 хит поинтов; жрец 2-го уровня сможет очаровать змей с суммой в 9 хит поинтов, и т.д. Хит поинты могут принадлежать одной змее или нескольким пресмыкающимся, но в сумме они не должны превышать имеющиеся у жреца, исполняющего заклятье. Заклинатель с 23 хит поинтами, чарующий дюжину 2-хит поинтовых змей очарует 11 из них. Это заклятье также эффективно против любого змеевидного или змееподобного монстра, такого как нага (naga), коуатл (couatl), с учётом сопротивления магии, хит поинтов, и так далее.
Могут существовать вариации этого заклятья, позволяющие воздействовать на других существ важных для отдельного вероисповедания. Ваш DM даст вам знать, если имеются такие заклятья.

Speak with Animals (Alteration) Говорить с животными (Изменение)

Сфера:	**Животных, Прорицания (Animal, Divination)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**2 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**1 существо в 30 футах**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье даёт жрецу силу понимать и общаться с любыми тепло- или холоднокровными нормальными или гигантскими животными, которые имеют хоть какой-то разум. Жрец может задавать вопросы и получать ответы от существа, хотя дружеские отношения и сотрудничество никоим образом не гарантируются. Более того, немногословность и уклончивость проще обнаружить у в основном осторожных и хитрых существ (более глупые будут наоборот делать пустые комментарии). Если животное дружественно или имеет в общих чертах тот же характер что и жрец, оно может сделать одолжение или оказать услугу жрецу (как определит DM). Имейте в виду что это заклятье отличается от заклятья *говорить с монстрами (speak with monsters)*, так как это заклятье позволяет общаться только с нормальными или гигантскими нефантастическими существами, такими как обезьяны, медведи, кошки, собаки, слоны, и тому подобное.

Spiritual Hammer (Invocation) Святой молот (Призывание)

Сфера:	**Боя (Combat)**		
Дальность:	**10 ярд./уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3 рнд. + 1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Воззвав к своему богу, заклинатель *святого молота* создаёт поле силы с неясными очертаниями похожими на молот. Пока заклинатель концентрируется на молоте, он бьёт по любому выбранному оппоненту в пределах дальности. На каждый раунд заклинатель может выбрать атаковать ту же цель, что и в предыдущий раунд, или переключиться на новую цель, которую он может видеть в пределах максимальной дальности.

Вероятность святого молота нанести удар равна этой же вероятности заклинателя, без бонусов за Силу. Вдобавок, он бьёт как магическое оружие с бонусом +1 за каждые шесть уровней опыта (или их доли) заклинателя, до +3 к броскам на атаку и повреждение на его 13-м уровне. Базовое наносимое при удавшемся ударе повреждение точно такое же, как и у обычного боевого молота (1d4+1 пункт по оппонентам размером с человека и меньше, или 1d4 пункта по более крупным оппонентам, плюс магический бонус). Молот бьёт в том же направлении, куда смотрит заклинатель, поэтому если тот позади цели, приобретаются все бонусы за атаку сзади вместе с потерей всех модификаторов АС цели за щит и Ловкость.
Как только заклинатель прекращает концентрацию, заклятье *святой молот* оканчивается. Заклятье *развеять магию (dispel magic)*, включающее в свою область воздействия либо заклинателя, либо силу, имеет шанс развеять святой молот. Если атакованное существо обладает сопротивлением магии, сопротивление проверяется при первом ударе святого молота. Если молоту успешно противостоят, заклятье пропадает. Если нет, молот имеет нормальный полный эффект до конца времени заклятья.
Материальный компонент этого заклятья – нормальный военный молот, который жрец должен метнуть в сторону оппонентов, произнося призыв своему богу. При исполнении заклятья молот исчезает.

Trip (Enchantment/Charm) Зацепить (Чары/Очарование)

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**1 объект до 10 фт. длиной**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Эту магию надо вселять в обычный предмет – часть лозы, палку, шест, верёвку, или подобный объект. Заклятье немного приподнимает объект над землёй или полом, где тот лежит, чтобы заставить споткнуться существ, пересекающих его, если они не сделают спасительные броски против заклятья. Помните, что зацепить можно столько существ, сколько перешагнёт через наделённый чарами объект. К примеру, кусок верёвки длиной 3 фута может зацепить только одно существо размером с человека. Очень быстро перемещающиеся существа (бегущие), споткнувшись терпят 1 пункт повреждения и оглушаются на 1d4+1 раунд, если поверхность очень твёрдая (если она из дёрна или другого мягкого материала, то они просто оглушаются до конца этого раунда). Очень большие существа, такие как слоны, не подвластны заклятью *зацепить*. Объект продолжает цеплять всех существ, проходящих через него, включая заклинателя, пока не выйдет время действия заклятья. Существо, знающее об объекте и его скрытой функции, пересекая его, прибавляет бонус +4 к спасительному броску. Зачарованный объект не обнаружим на 80%, если не используются средства для определения ловушек, или не была видна работа заклятья. Заклятье не работает под водой.

Warp Wood (Alteration) Искривить дерево (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**10 ярд./уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

Исполняя это заклятье, жрец заставляет согнуться и искривиться определённую часть дерева, навсегда уничтожив её ровность, форму, и силу. Дальность заклятья *искривить дерево* – 10 ярдов за каждый уровень опыта заклинателя. Оно действует приблизительно на 15-дюймовый ствол дерева, диаметром до 1 дюйма за уровень заклинателя. Так, на 1-м уровне заклинатель сможет согнуть топорище ручного топора или четыре арбалетных стрелы; на 5-м уровне он сможет согнуть древко стандартного копья. Имейте в виду, эффект распространяется на доски и планки, и может расколоть дверь или устроить течь в лодке или корабле. Искривлённое дальнее оружие бесполезно; искривлённое рукопашное оружие имеет пенальти -4 к броскам на атаку.
Дерево, наделённое чарами, попадает под воздействие только если уровень заклинателя выше уровня другого заклинателя, создавшего уже имеющиеся чары. Заклинатель имеет 20% кумулятивный шанс на успех

за уровень разницы (20% если на один уровень выше, 40% если на два уровня выше, и т.д.). Так, магически удерживаемая или наделённая волшебным замком дверь, запертая волшебником 5-го уровня, с вероятностью 40% попадает под действие заклятья *искривить дерево*, исполняемого жрецом 7-го уровня. Деревянные магические предметы полагаются зачарованными на 12-м уровне (или больше). Крайне мощные предметы, например, артефакты, неподвластны этому заклятью.
Обратное заклятье, *выпрямить дерево (straighten wood)*, выпрямляет согнутое или искривлённое дерево, или обращает эффект заклятье *искривить дерево*, с учётом тех же ограничений.

Withdraw (Alteration)Уйти (Изменение)

Сфера:	**Защиты (Protection)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи заклятья *уйти* жрец изменяет течение времени относительно себя. Пока для остальных проходит только один раунд времени, жрец может провести в размышлении два раунда, плюс один раунд за уровень. Так, жрец 5-го времени может отстраниться на семь раундов, чтобы обдумать какое-нибудь дело, пока для остальных будет проходить один раунд (DM должен дать игроку одну минуту реального времени за раунд отстранения, чтобы поразмышлять над некоторой проблемой или вопросом. Обсуждение с другими игроками не разрешено). Имейте в виду, что под воздействием заклятья *уйти*, заклинатель может использовать только следующие заклятья: любое заклятье прорицания или любое лечащее заклятье, последнее только на себе. Исполнение любого из этих заклятий по-другому (например, наложить на компаньона *лечить лёгкие раны (cure light wounds)*) аннулирует заклятье *уйти*. Подобным образом, отстранившийся персонаж не может ходить или бегать, становиться невидимым, или предпринимать действия за исключением раздумья, чтения, и подобного. Действия других могут повлиять на него, он теряет бонусы за Ловкость и за щит. Любая успешная атака на заклинателя разрушает заклятье.

Wyvern Watch (Evocation) Дозор дракона (Воплощение)

Сфера:	**Стражей (Guardian)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**До 8 часов**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**10-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклятье известно, как *дозор дракона* из-за нематериальной дымки, создаваемой его исполнением, которая в общих чертах напоминает крылатого дракона (wyvern). Обычно оно используется для защиты определённого района от вторжения. Любое существо, подошедшее на 10 футов к охраняемой области, может столкнуться с "драконом". Любое существо, вошедшее в охраняемую область, должно сделать спасительный бросок против заклятья или быть парализованным на один раунд за уровень заклинателя, пока не будет освобождено заклинателем, заклятьем *развеять магию (dispel magic)*, или заклятьем *снять парализацию (remove paralysis)*. Успешный спасительный бросок означает, что атака формы дракона промахнулась по существу, и заклятье остаётся на месте. Как только форма дракона успешно атакует существо, парализация начнёт действовать, и сила заклятья рассеется. Сила заклятья также рассеется если ни один нарушитель не будет поражён формой дракона за восемь часов после момента установки заклятья. Любое существо, приближающееся к пространству, охраняемому формой дракона, может обнаружить её присутствие, не подходя достаточно близко для атаки; этот шанс обнаружения составляет 90% при ярком свете, 30% в сумраке, и 0% в темноте.
Материальный компонент – святой символ жреца.

2й уровень (ADD-ON)

Aura of Comfort (Invocation/Evocation) Аура комфорта (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Путешествие (Travelers)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

После прочтения этого заклятья, получателя окружает слабо мерцающая аура. Аура изолирует получателя от неволшебных эффектов перегрева и переохлаждения в диапазоне температур от –30°C (–20 F) до 60°C (140 F). Если температура окружающей среды находится в упомянутом диапазоне, то путешественник этого не замечает, для него окружающая температура поддерживается на уровне 21°C (70 F), независимо от погодных условий. Также заклинание действует как экран, блокирующий дождь, снег и град.
Если получатель заклинания сталкивается с температурами выше или ниже установленного диапазона, температура внутри ауры изменяется соответственно. Если, например, температура возросла на 5°C до 65°C (150 F), то температура внутри ауры также поднимется на 5°C до 27°C (80 F).
Любые физические объекты, кроме дождя, снега и града, могут проходить сквозь ауру. Человек, защищенный *аурой комфорта*, может без помех исполнять любые заклинания. Заклинание не защищает против магически измененной погоды, вроде эффекта заклятий *вызывание погоды* (*weather summoning*) или *ледяной бури* (*ice storm*). Оно не защищает от огня и от нападений, основанных на огне или холоде.

Calm Chaos (Enchantment/Charm) Успокоить (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Порядок (Law)**		
Дальность:	**20 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**1d6 существ/уровень**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклинание временно успокаивает группу людей, которые зашли слишком далеко в выражении своих эмоций. Заклятье действует во многих ситуациях: от насилия (как в трактирной ссоре) до радости и веселья (как на фестивале или карнавале).
В отличие от заклинания *эмоции* (*emotion*), чара *успокоить* не вызывает изменений в эмоциях существ – гнев, страх или радость остаются в каждом индивидууме. Эмоция просто ограничивается в выходе наружу. Таким образом, обозленный человек, который собрался напасть на кого-то, все еще будет чувствовать желание сделать это, но он откажется от этого действия, пока заклинание остается в силе.
Получателям заклятья позволяется сделать спасбросок с пенальти -4. Если сил заклинателя не хватает для успокоения всей группы существ, то заклинание подействует на самых близких к заклинателю.
После исполнения заклинания жрец делает проверку на Обаяние. В случае успеха все, кто попал под влияние чары, вынуждены прекратить свои действия. У них вдруг возникает чувство, что сейчас произойдет нечто важное. В это время жрец или выбранный им персонаж должен привлечь внимание существ, произнеся речь, предложив какое-то развлечение, или исполнив заклинание с завораживающими визуальными эффектами (типа *танцующих огней* (*dancing lights*)). Внимание толпы можно удерживать до тех пор, пока ее есть, чем отвлечь. Очень изобретательный и ловкий персонаж мог бы держать контроль над получателями заклинания в течение часов или даже дней.
Заклятье может перестать действовать по двум причинам.
Во-первых, люди возвращаются к прежним делам через один раунд после окончания речи, когда истекает время действия заклинания. Если в течение раунда после прекращения действия не привлечь внимание толпы иным способом, она освобождается от заклинания.
Во-вторых, если произойдет событие, которое будет более увлекательным, чем предложенной жрецом или другим персонажем, то толпа сразу обратит на него внимание. Таким образом, если заклинание было использовано, чтобы остановить драку в трактире, а сам трактир вдруг загорелся или в него кто-то вломился, толпа отвлечется от ссоры, а жрец и его товарищи смогут делать что захотят.

Существам, чье внимание привлечено заклинанием, нельзя приказать атаковать или исполнять любые другие действия. Получатели заклятья игнорируют подобного рода предложения. В зависимости от характера просьбы, DM может посчитать, что просьба вызвала негативную реакцию, которая разрушает эффект заклятья.

Create Holy Symbol (Conjuration/Summoning) Создать святой символ (Заклинание/Вызывание)

Источник ToM

Сфера:	**Создание (Creation)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

После прочтения этого заклинания из разреженного воздуха появляется святой символ, соответствующий религии жреца. Символ появляется в руках жреца. Созданный символ можно использовать для любой цели: как компонент заклятья, для проведения обрядов или изгнания нежити. Жрец также может передать символ жрецу-единоверцу более низкого уровня. Святой символ создается раз и навсегда.

Dissension's Feast (Enchantment/Charm, Alteration) Трапеза раздора

Источник ToM

Сфера:	**Хаос (Chaos)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**5 ходов + 2 хода/уровень**	**Время исполнения:**	**2 хода**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Жрец должен исполнить данное заклятье в процессе приготовления еды. Заклинание воздействует на любое количество продуктов; таким образом, жрец может исполнить заклинание на взбитое тесто для свадебного пирога или на любое количество лука, если он нарезан для салата или тушения. Заклинание воздействует на 10 фунтов продовольствия за каждый уровень заклинателя. Заклятье действует на любого, кто съел зачарованную пищу (даже персонаж, который съел салат с луком, но не ел другое блюдо, с тушеным луком). Эффект заклинания проявляется через пять раундов после того, как пища была съедена. В это время, существа, съевшие зачарованную пищу, делают спасбросок; успешный бросок означает, что заклинание не подействовало на существо.
Те, кто провалил спасбросок, быстро выходят из себя. Любая мелочь, от плохих манер за столом и до громкого разговора, раздражают околдованных людей. Через пять минут раздражение усиливается, персонажи начинают кричать, сыпать угрозами и оскорблениями. Заклятье приводит в ярость даже обычно спокойных людей.
На время действия *трапезы раздора* существа забывают про любые симпатии и союзы друг с другом. Король и королева, которые безумно любят друг друга, будут препираться по поводу точного времени. Члены дипломатической делегации способны завязать драку прямо во время пира.
По окончании действия заклинания, персонажи будто пробуждаются. Все ведут себя так, как пожелают. Персонажи, принимавшие пищу, все еще будут испытывать гнев, хотя они не будут понимать, из-за чего рассердились.

Draw upon Holy Might (Invocation/Evocation) Воззвание к святой силе (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Вызывание (Summoning)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

После прочтения заклятья тело жреца начинает дрожать и светиться, так как он становится сосудом для силы своего божества. В результате заклинатель может увеличить одну характеристику (можно увеличить только Силу, Ловкость, Конституцию или Обаяние) на +1 за каждые три уровня опыта (+1 на 3-ем уровне, + 2 на 6-ом и т.д.).
Можно увеличить лишь одну характеристику. Эффект сохраняется на все время действия заклятья. Характеристики могут увеличиваться до значений, превышающих обычные для данной расы или класса, до максимума +6. Персонаж получает все бонусы за высокое значение характеристики (они перечислены в PHB). Однако при помощи данного заклятья нельзя получить божественные способности, описанные в книге Легенд и Знаний (Legend & Lore Book).
Например, жрец 18-го уровня с Силой 15 мог бы увеличивать свою Силу до 21 на 18 раундов. При этом он получил бы бонус +4 к броску на атаку, +9 к урону и т.д.
Когда время действия заклинания истекает, божественная энергия мгновенно покидает тело жреца, оставляя его физически и душевно истощенным. Заклинатель находится в практически коматозном состоянии и не может ничего делать. Он приходит в себя в течение 4d6 (4-24) ходов. Успешный чек на Здоровье (берется нормальная характеристика жреца) уменьшает это время на 50%.
Материальные компоненты заклятья – святой символ жреца и пузырек святой воды, которая благословлена высшим жрецом той же веры.

Emotion Perception (Divination) Узнать настроение (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Война (War)**		
Дальность:	**300 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 подразделение/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание позволяет считывать эмоциональное состояние и решительность одного или нескольких военных подразделений. Жрец должен полностью видеть нужное подразделение. После прочтения заклятья, жрец мгновенно узнает текущий уровень морали и эмоциональное состояние воинов. DM описывает мораль, используя соответствующие термины; например – решимость, бесстрашие и т.д.
Материальный компонент заклятья – святой символ жреца.

Frisky Chest (Enchantment/Charm) Непоседливый сундук (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Куб со стороной 10 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Этим заклинанием жрец может заколдовывать свою поклажу, книгу или любой другой неживой объект, не превышающий размерами куб 10×10×10 футов. Когда любое существо, кроме заклинателя, подходит к зачарованному объекту ближе, чем на 3 фута, объект немедленно отращивает конечности и убегает от существа настолько быстро, насколько это возможно. Очарованный объект продолжает двигаться, пока не окажется на расстоянии как минимум 10 футов от самого близкого существа.
После того, как зачарованный объект удалился от существа, конечности исчезают. Когда существо снова подходит к объекту, тот снова отращивает конечности и убегает. Этот процесс продолжается до тех пор, пока заклятье *непоседливый сундук* не будет развеяно (заклинанием *развеять магию* (*dispel magic*) или его аналогом) или пока заколдованный объект не будет пойман или разрушен.
Объект может отрастить ноги (MV 24), крылья (Fl 24, класс маневренности B), или плавники (Sw 24) – то, что наиболее выгодно в данной ситуации. Таким образом, книга на полке могла бы отрастить крылья и улететь, в то время как стол пустился бы галопом по комнате. Зачарованный объект может мгновенно и без ограничений заменять конечности при необходимости.

Объект может передвигаться только по открытому пространству. Он не будет разбивать окна, выламывать запертые двери или прорываться сквозь землю. Он не будет атаковать или осуществлять другие действия, кроме движения. Если объект был окружен или загнан в угол, он идет в произвольном направлении, пока его не поймают или не разрушат.
Действие заклятья оканчивается, если заклинатель добровольно отменяет его, если зачарованный объект разрушен (объект имеет ту же самую уязвимость, что и в обычном состоянии) или если кто-то удерживает объект в течение 1d4+1 (2-5) последовательных раундов. Удержание означает, что объект не может убежать; если существо способно схватить, поднять или сидеть на объекте, это рассматривается как удержание. Существо, способное поднять объект в обычном состоянии, считается достаточно сильным, чтобы его удержать (например, человек, способный поднять 50-фунтовую коробку, способен удержать такую коробку, зачарованную заклятьем *непоседливый сундук*). Объект также можно удержать, если набросить на него сеть, тяжелое одеяло или если группа людей возьмет его в кольцо.
Материальные компоненты заклятья – высушенная нога лягушки, перо и чешуя рыбы.

Hesitation (Enchantment/Charm) Нерешительность (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Время (Time)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Круг радиусом 20 футов**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Существа, на которых воздействует это заклинание, колеблются перед выполнением действий. В результате они получают пенальти +4 к броскам на инициативу. Модификация инициативы происходит в следующем раунде после исполнения *нерешительности*.
Заклинание воздействует на 2d4 (2-8) Hit Dice или уровней существ. Однако независимо от выкинутого числа заклятье воздействует лишь на одно существо с 4 или больше Hit Dice. Всем потенциальным жертвам позволено сделать спасбросок от заклинания; в случае неудачи их броски на инициативу изменяются на +4 в течение количества раундов, равного уровню заклинателя.
Материальный компонент заклятья – кусочек панциря черепахи.

Idea (Divination) Идея (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль (Thought)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание стимулирует интуицию жреца. Во время игры это означает, что DM напоминает игроку о факте или событии, которое было забыто, не замечено или не принималось в расчет. Таким образом, DM мог бы напомнить игроку относительно важного события, состоявшегося ранее, которое игрок не считал значительным.
Если нет никаких забытых фактов, DM может, по его усмотрению, сообщить игроку новую информацию, соответствующую текущему состоянию дел.
DM должен внимательно относиться к использованию этого заклинания. Напоминание или другая информация должны быть уместны и полезны, но не должны вносить дисбаланс в ситуацию. Напоминание может быть туманным и загадочным, в зависимости от стиля вожденияDM'а.
Заклинание можно исполнять лишь один раз в шесть часов.
Материальный компонент заклятья – золотая монета.

Lighten Load (Alteration) Снизить вес (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Путешествие (Travelers)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Куб со стороной 10 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание снижает вес снаряжения, припасов и других объектов на 50%. Заклятье делает оружие, припасы и даже выведенных из строя персонажей более легкими для транспортировки.
Это заклинание воздействует на одну группу объектов, общий объем которых эквивалентен кубу со стороной 10 футов; после прочтения заклинания, зачарованные объекты могут быть разделены между несколькими персонажами или уложены на разных лошадей. Заклинание не действует применительно к волшебным изделиям.
Объект, зачарованный заклинанием *снизить вес*, может использоваться как обычно; заклинание не действует на обычную массу объекта, строение, размер, прочность или другие физические свойства.
Материальные компоненты – перо и лист бумаги, увлажненный мыльным пузырем.

Mind Read (Divination) Чтение мыслей (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль (Thought)**		
Дальность:	**5 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание – эквивалент заклинания магов *ESP* (*ЕСП*). В дополнение к обнаружению поверхностных мыслей любых существ в зоне действия заклятья, жрец способен глубже исследовать разум одного существа. *Чтение мыслей* всегда будет показывать, что за существо является целью заклятья, но эта информация может выражаться на собственном языке существа или (возможно с большими искажениями) жестами. Есть 20%-ный шанс определить класс индивидуума.
Детальность и полноценность мыслей жертвы зависит от ее интеллекта. При чтении мыслей животного жрец, вероятно, получит только спутанный клубок эмоций и инстинктов. *Чтение мыслей* высокоинтеллектуального волшебника даст более яркую и четкую информацию; жрец может быть поражен кристальной ясностью и глубоким пониманием умственных процессов волшебника.
Если *чтение мыслей* используется во время допроса, то умная и осторожная жертва получает право на спасбросок со штрафом -2. Если бросок был успешен, существо сопротивляется эффекту заклинания, и жрец не узнает никакой информации. Если спасбросок был провален, жрец может получить дополнительную информацию в соответствии с решением DM'а.

Moment (Divination) Момент (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Числа (Numbers)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Круг радиусом 50 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Теоретически, каждое действие имеет специфический момент, в который оно будет наиболее эффективно. Используя тайную математику этого заклинания, жрец может определить «идеальный момент» для любого отдельного действия в каждый раунд действия заклинания. Это действие должно быть выполнено любым другим персонажем, но не жрецом.
В ходе игры другой персонаж сообщает жрецу о действии, которое он хочет предпринять в данном раунде. Жрец концентрируется на действии, а затем сообщает персонажу время наступления «правильного

момента». Шансы персонажа на успех увеличиваются на 20% (+4 на d20). При помощи заклятья можно анализировать лишь одно действие в каждом раунде. Так, во время боя жрец может посоветовать, когда начать действовать или в какой момент удар будет наиболее успешен (это влияет на бросок на атаку).
Если персонаж просит совета по поводу инициативы, он получает бонус -2 к броску на инициативу, но ценой пенальти -2 к броску на атаку.
Те, кто ищут самый лучший момент для нападения, часто действуют медленнее. Эти персонажи получают пенальти +1 к их броску на инициативу, но получают бонус +4 к броску на атаку. Заклинание не может воздействовать на величину урона, так как действие (удар сам по себе) и так было успешным.
Персонажи не обязаны ждать момента, предсказанного жрецом. Например, файтер может решить, что быстрый удар более важен, чем бонус +4 к попаданию. Персонаж может действовать как обычно, основываясь на своей неизмененной инициативе. Персонаж просто не получает пользы от заклинания. Тем не менее, жрец не может выполнять никаких других действий в этом раунде.
Не боевые действия также можно анализировать при помощи заклятья *момент*. Например, вор, планирующий взобраться на стену, может отложить начало подъема, пока жрец не сообщит ему, что настал наилучший момент. В результате, вор получит бонус 20% к проверке способности лазания по стенам (wall climbing). В этом случае бонус вычитается из его броска.
Концентрируясь на заклинании, жрец не может предпринимать других действий. Если жреца отвлекли (например, ранили в бою), действие заклятья немедленно обрывается.
Материальный компонент заклятья – набор из трех серебряных кубиков, которые жрец подбрасывает в руке, концентрируясь на заклинании. Кубики не используются во время исполнения заклятья и не исчезают.

Music of the Spheres (Enchantment/Charm) Музыка сфер (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Числа, Очарование (Numbers, Charm)**		
Дальность:	**50 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход + 1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Круг радиусом 10 футов**	**Спасбросок:**	**Отм.**

При помощи этого заклятья жрец создает мелодию такой сложности и неземной красоты, что она приводит слушателей в экстаз. Зачарованным существа очень трудно напасть на жреца или навредить ему каким-либо образом. Слушатель получает право на обычный спасбросок от эффекта заклинания. Неудача означает, что слушатель введен в экстаз и неспособен напасть на жреца на протяжении всего времени действия заклятья.
Кроме того, *музыка сфер* делает очарованных существ более доверчивыми и более восприимчивыми к заклятьям обаяния, вроде заклятий*очаровать персону* (*charm person*), *указание* (*suggestion*) и *гипноз* (*hypnotism*). Если во время звучания *музыки сфер* было исполнено подобное заклинание, то жертва делает спасбросок от заклинания обаяния с пенальти -3.
Это заклинание не защищает других персонажей из партии жреца; слушатели, ставшие жертвой музыки, могут напасть на кого-то еще. Эффект заклинания немедленно разрушается, если жрец осуществляет любое враждебное действие по отношению к зачарованным существам.
Музыка сфер может воздействовать на одно существо на каждые три уровня жреца (одна жертва в 3-ем уровне, две на 6-ом уровне и т.д.). Жертвы должны быть внутри круга радиусом 10 футов.
Потенциальная жертва должна обладать Интеллектом по крайней мере 1 (это необходимо, чтобы понять смысл музыки) и слухом (т.е. она не может быть глухой или с заткнутыми ушами). Это также означает, что уровень фонового шума должен быть достаточно низок, чтобы музыку слышали. DM должен учесть, что громкость музыки примерно такая же, как громкость речи среднего человека. Если потенциальная жертва не способна услышать речь в существующих условиях, то заклинание не сможет воздействовать на эту жертву. Заклинание будет фактически бесполезно во время яростного сражения или урагана.
Материальный компонент заклятья – набор из трех маленьких смычков, сделанных из серебра, каждый ценой в 100 gp. Длины смычков должны соотноситься между собой в пропорции 1:4:9. Во время исполнения заклятья жрец должен взмахнуть смычками в определенной последовательности. В ходе исполнения заклятья смычки не исчезают.

Mystic Transfer° (Invocation/Evocation) Таинственная передача° (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Очарование (Charm)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**9 раундов**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание – одно из специфических кооперативных заклинаний. Его исполняет один жрец, но эффекты заклятья могут использоваться лишь другим жрецом. Один раунд жрец (или жрецы) читают *таинственную передачу*. После этого заклинание может использоваться в течение 9 раундов. *Таинственная передача* позволяет жрецу получать заклинания от другого жреца того же вероисповедания. Любой жрец той же самой религии может читать заклинания и передавать их другому жрецу, который находится в зоне действия исполненного заклятья. Заклинание не вступает в силу; вместо этого оно посредством *таинственной передачи* перемещается другому жрецу. Этот жрец должен немедленно применить заклинание или передать его другому жрецу, находящемуся в зоне действия передаваемого заклинания. За один раунд можно осуществить любое число передач при условии, что каждый новый получатель находится внутри зоны действия заклинания относительно предыдущего получателя. Если заклинание не перемещается, то оно активируется.
Например, жрец 3-го уровня зачитывает *таинственную передачу*. В следующем раунде жрец 10-го уровня «передает» *удар пламенем* (*flamestrike*) жрецу 3-го уровня. Два жреца могли бы быть на расстоянии в 60 ярдов (максимальная дальность действия *удара пламенем* (*flamestrike*)). После этого жрец 3-го уровня мог бы использовать *удар пламенем* (*flame strike*), чтобы атаковать любой объект в пределах 60 ярдов или мог бы передать заклинание другому жрецу, который находится под действием *таинственной передачи*. Характеристики переданного заклинания (диапазон, область поражения, повреждения и т.д.) вычисляются относительно уровня жреца, который это заклинание исполнил. В приведенном выше примере *удар пламенем* (*flame strike*) действовал бы так, будто его прочитал жрец 10-го уровня.
Таинственная передача не требует концентрации. Однако, в раунд, когда жрец получает и/или передает заклинание, заклинатель не может осуществлять никаких значительных действий.
Жрец может получать заклинание только от жрецов, поклоняющихся тому же самому божеству и адресующих заклинание именно ему. Можно передавать заклинания, действующие на область. Жрец никогда не может использовать *таинственную передачу* для срыва заклинаний противника, которые как бы висят в воздухе.

Nap (Alteration) Дремота (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Время (Time)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**1 существо/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Существа, на которых воздействует это заклинание, спадают в сон на один час. При пробуждении, существо чувствует себя так, будто оно спало в течение восьми часов. Оно восстанавливает потерянные хиты, как будто отдыхало в течение целой ночи. Волшебники могут запоминать заклинания, как после ночи отдыха. Благодаря действию заклятья после пробуждения персонаж не чувствует себя уставшим. Однако, если попытаться использовать *дремоту* чаще, чем раз в 18 часов, заклятье не сработает, и персонаж просто не заснет. *Дремоту* можно исполнять лишь на существ, которые хотят этого.
Материальные компоненты заклятья – лоскут подушечного чехла, перо и галька, которую заклинатель хранил в своем кармане в течение семи ночей.

Rally (Enchantment/Charm) Быстрое восстановление (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Война (War)**		
Дальность:	**240 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**

Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Один отряд (до 300 человек)**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание позволяет персонажу сделать немедленную проверку восстановления. Оно позволяет сделать проверку во время Магической Фазы, не дожидаясь Фазы Восстановления по правилам BATTLESYSTEM ™. Если жрец, читающий заклинание имеет 12-й уровень или выше, получатель заклинания может добавлять +1 к броску кубика при проверке восстановления. Цели заклятья должны находиться в прямой видимости.
Материальный компонент – миниатюрный дубликат вымпела или штандарта, под которым сражается персонаж (типа национального флага или эмблемы лорда персонажа). Вымпел исчезает при исполнении заклинания.

Sanctify° (Conjuration/Summoning) Освящение° (Заклинание/Вызывание)

Источник ToM
ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Общая (All)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**10×10 ярдов за каждого жреца**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это кооперативное заклинание позволяет жрецам создавать приятную атмосферу внутри определенной области. Товарищи жреца, имеющие жизненные ценности схожие с его, будут чувствовать защищенность и воодушевление, находясь в освященной области. Заклинание может читаться одним жрецом или группой жрецов.
После исполнения *освящения*, вся область действия насыщается божественной благодатью. Для почитателей божества область излучает ауру святости. Такие существа получают бонус +2 к спасброскам от любых атак, основанных на страхе и обаянии (+2 к морали по правилам BATTLESYSTEM ™). Люди тех же жизненных убеждений, что и заклинатель, но другой веры получают +1 к спасброскам (+1 по правилам BATTLESYSTEM ™). Эффект заклятья имеет силу, только если персонажи не выходят за пределы освященной области.
Существа, которые хотят причинить вред жрецу и его спутникам, делают все спасброски от страха и обаяния с пенальти -1 (-1 к морали для персонажей по правилам BATTLESYSTEM), если они находятся на освященной земле.
Внутри области гораздо проще изгонять нежить; любой жрец, стоящий на освященной земле, изгоняет нежить, как будто он на один уровень выше.
Хотя это заклинание может читаться и одним жрецом, оно наиболее эффективно, когда читается сразу несколькими. Продолжительность заклинания составляет один раунд за каждый уровень заклинателя. Когда несколько жрецов читают заклинание, при вычислении времени действия используется уровень наиболее опытного жреца, с добавлением двух раундов за каждого жреца-помощника. Таким образом, один жрец 8-го уровня и три жреца 6-го уровня создали бы заклинание продолжительностью 14 раундов (8+2+2+2).
Центр области воздействия обычно выбирается так, чтобы защитить, например, максимальную площадь территории храма или поддержать максимальное количество людей, защищающих замок.
Материальные компоненты заклятья – святой символ жреца и горстка земли с того места, где стоит действующий храм божества.
Обратное заклинание, *осквернение* (*defile*), действует аналогичным образом касательно спасбросков от обаяния и страха. Однако, жрецы, стоящие на оскверненной земле, изгоняют нежить, как если бы они были на уровень ниже.
Материальные компоненты реверсивного заклятья – святой символ жреца и горстка земли из могилы.

Zone of Truth (Enchantment/Charm)Зона правды (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**

Продолжительность: 1 раунд/уровень **Время исполнения:** 2
Область воздействия: 5×5 футов/уровень **Спасбросок:** Отм.

Это заклинание не позволяет существам находящимся в зоне действия (или входящим в нее)осознанно лгать. Существа могут сделать спасбросок от заклятья; те, кто проваливает спасбросок, полностью подвержены эффекту заклятья. Персонажи, на которых подействовало заклятье, знают об этом и будут стараться не отвечать на вопросы, для которых у них был приготовлен лживый ответ. Они могут отвечать уклончиво, если ответ не сильно расходится с правдой. Когда персонаж покидает *зону правды*, он может говорить что угодно. Заклинание воздействует на квадрат со стороной 5 футов за каждый уровень заклинателя; таким образом, жрец 4-го уровня мог бы воздействовать на квадрат размером 20 на 20 футов.
Материальные компоненты заклятья – святой символ жреца и фальшивый изумруд, рубин или алмаз.

Watery Fist Водный Кулак (Колдовство/Вызывание)

Источник SaM

Сфера: Элементная (Вода)
Дальность: 60 ярдов **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 раунд/уровень **Время исполнения: 5**
Область воздействия: **Специальный Спасбросок: Нет**
Незаметность: +4 **Сбивание с Ног: d10**
Видимый Признак: Средний визуальный **Критические Попадания: Среднее (1 поп.) дробление**

Это заклинание создает однородный отросток воды из любого подходящего тела воды по крайней мере 5 футов поперек и 2 фута глубиной (для потоков) или 10 футов в диаметре и 2 фута глубиной (для водоемов или луж). Отросток может протягиваться из его источника до 10 футов плюс 1 фут за каждый уровень заклинателя, так что жрец 3-го уровня мог бы заставить водный кулак ударить существо, парящее в тринадцати футах над озером или стоящее на берегу в 13 футах от воды. Отросток повинуется умственным командам жреца, хотя жрец должен концентрироваться каждый раунд, чтобы поддержать контроль над водным членом.
Отросток неспособен к тонкой манипуляции, но он может использоваться, чтобы делать нападения сжатия или удара. Когда используется, чтобы ударить противника, он нападает с THAC0 заклинателя и причиняет повреждение как показано ниже. Жрец может добавлять свой волшебный уровень нападения (от его счета Мудрости) к его THAC0, но премии Силы или специальные навыки оружия не помогают жрецу управлять водным кулаком. Отросток может быть способен делать тыловые или фланговые нападения, если жрец сможет поставить его в надлежащее положение. Если используется, чтобы окружать и сжать, отросток должен, во-первых, сделать Силу Атаки как описано выше, причиняя повреждение, основанное на уровне жреца. Однако, в следующих раундах, отросток автоматически ударяет схваченную цель на повреждение сжатия, +1 единица в раунд сжатия. Другими словами, в первом раунде жертва получает приведенное ниже повреждение, во втором раунде, она получает приведенное ниже повреждение +1, в третьем, он получает приведенное ниже повреждение +2, и так далее. Отросток держит свою цель с эффективной Силой равной счету Мудрости жреца.

Уровень Заклинателя	**Повреждение от Удара**	**Повреждение Сжатия**
1-4	1d6	1d3
5-8	1d10	1d6
9-12	1d12	1d8
13+	2d8	1d10

Водный кулак может быть отпущен жрецом любое время, когда он прекращает концентрироваться на его поддержании. Отросток немедленно переходит в свое обычное состояние, возможно промачивая схваченное существо или гася маленький огонь, если заклинатель этого желает. Отросток – AC 6 и имеет 15 hp плюс 1 hp за каждый уровень заклинателя, но он может быть поврежден только волшебным оружием, огнем или холодом; все другие нападения просто проходят через воду. Превращение воды в пыль, разделение вод, понижение уровня воды и замораживающая сфера Отилука все уничтожают водный кулак при контакте.
Материальный компонент – пузырек, полный благословленной водой или веточка омелы, которая брошена в воду, из которой будет вызван кулак.

Astral Awareness Восприимчивость к Астралу (Предсказание)

Источник SaM

Сфера: Астральная
Дальность: 0 **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 1 час/уровень **Время исполнения: 5**
Область воздействия: Заклинатель **Спасбросок: Нет**
Незаметность: +3 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Нет **Критические Попадания: Нет**

Это предсказание настраивает восприятие заклинателя на серебряную пустоту Астрального Плана или туманные пары Эфирного Плана. Пока заклинание действует, заклинатель автоматически обращает внимание на все виды астральных или эфирных явлений, включая перемещение трубопроводов, психические ветры, циклоны эфира, полупланы и развалины, цветные водоемы и занавесы туманного цвета. Персонаж имеет 90% шанс, обнаружить цветной водоем с его невидимой стороны и 5% шанс за каждый уровень определить, в какой план занавес или водоем ведет, просто изучая его цвет.
В дополнение к его пониманию физических явлений, заклинатель получает +2 премию проверки неожиданности против астральных или эфирных монстров. Он также имеет шанс 5% за каждый уровень, обнаружить угрозу от существ, чей завораживающий взгляд простирается в Эфир (василиски, например) прежде, чем он входит в диапазон оружия завораживающего взгляда монстра.

Restore Strength Восстановление Сил (Некромантия)

Источник SaM

Сфера: Некромантная
Дальность: Прикосновение **Компоненты: V, S**
Продолжительность: Мгновенный **Время исполнения: 5**
Область воздействия: Касание **Спасбросок: Нет**
Незаметность: +3 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Средний визуальный **Критические Попадания: Нет**

Это заклинание снимает неестественную слабость, ослабление или истощение с существа которого коснулись и восстанавливает его к его обычной силе и выносливости. Оно полезно для парирования эффектов ледяного прикосновения, ослабляющего луча, луча усталости, прикосновения тени или веревочного [roper], и любого подобного заклинания или эффекта. Только временные потери характеристик могут быть облегчены этим заклинанием; если персонаж переносит выведение из строя, физическое повреждение, то восстановление сил не сможет помочь ему. Также, потеря силы или выносливости от вполне естественных причин типа голода, болезни или усталости не восстанавливается восстановлением сил. Продолжительность постоянна в том, что жертва остается при своей максимальной силе и выносливости только, пока она не истощена (или на нее не подействуют) снова.

Iron Vigil Железная Стойкость (Изменение)

Источник SaM

Сфера: Охранная
Дальность: 0 **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 1 неделя + 1 день/уровень **Время исполнения: 1 ход**
Область воздействия: Заклинатель **Спасбросок: Нет**
Незаметность: +5 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Нет **Критические Попадания: Нет**

Это заклинание позволяет жрецу игнорировать голод, жажду и крайности климата в течение долгого периода времени. Пока заклинание действует, жрецу не требуется никакого продовольствия или питья. Он эффективно иммунен к голоду, обезвоживанию и повреждению от высокой температуры или холода, только неестественные проявления климатических условий причинят ему вред. (Молния, наводнения, торнадо,

землетрясения и другие подобные опасные явления все еще могут, конечно причинять физические повреждения.)
В течение железной стойкости, жрец способен игнорировать потребность в сне, выбирая размышлять вместо этого. Во время размышления, жрец может стоять на страже, но он переносит +1 штраф любым проверкам неожиданности. Если персонаж желает запомнить заклинания, он должен спать как обычно.
В конце стойкости, жрец должен поесть и попить; если никакое продовольствие или вода не доступны, герой должен делать проверку Конституции однажды каждые четыре часа с совокупным -1 штрафом или впадать в кому, и погибать в пределах 1d3 дней, если он не получает никакой помощи.
Ему также требуется по крайней мере четыре часа отдыха за каждый день, что он не ел, не пил и не спал во время своей бессменной вахты.

Cure Moderate Wounds Лечение Средних Ранений (Некромантия)

ОБРАТИМОЕ
Источник SaM

Сфера: Лечение
Дальность: Прикосновение К **омпоненты: V, S**
Продолжительность: Мгновенная **Время исполнения: 5**
Область воздействия: Касание **Спасбросок: Нет**
Незаметность: +3 **Сбивание с Ног: d8**
Видимый Признак: Средний визуальный **Критические Попадания: Среднее (1 попадание) поражение, при инвертировании**

Несколько менее обычное чем всем известное лечение легких ранений и лечение серьезных ранений, это заклинание лечения было создано жрецом, который нашел, что его компаньоны нуждались в его навыке лечения больше чем в его советах и мудрости. Налагая свою руку на тело жертвы, жрец может излечивать 1d10+1 единиц повреждения. Нематериальные, неживые или существа внешнего плана не могут быть излечены этим заклинанием. Инвертирование этого заклинания, причинение средних ран, требует, чтобы жрец успешно коснулся жертвы и причиняет 1d10+1 единиц повреждения. (Сбивание с ног и описания критического удара, приведенные выше, даны для инвертированного заклинания.)

Soften Earth and Stone Размягчение Земли и Камня (Изменение)

Источник SaM

Сфера: Элементная Земля
Дальность: 10 ярдов/уровень **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: Постоянное **Время исполнения: 5**
Область воздействия: 10 футовый Квадрат/уровень **Спасбросок: Нет**
Незаметность: +4 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Средний визуальный **Критические Попадания: Нет**

Когда это заклинание брошено, вся естественная голая земля или камень в области поражения размягчены. Влажная земля становится густой грязью; сухая земля становится сыпучим песком или грязью; а камень становится мягкой глиной, легко проминающейся и отделяемой. Жрец воздействует на 10-футовую квадратную область в глубину от 1 до 4 футов, в зависимости от твердости или упругости земли в этом месте (выбор Данжон Мастера). Волшебный или зачарованный камень не может быть затронут этим заклинанием, также, как и покрытый или обработанный камень.
Существа, пытающиеся двигаться через размягченную в грязь область, уменьшены до перемещения 10 футов в раунд. Любые существа пойманные в пределах грязи, когда заклинание вступает в силу, должны делать инстинктивную защиту против парализации или терять способность перемещаться, нападать или использовать заклинания в течении 1d2 раундов, так как они тонут в грязи. Сыпучий грунт не столь неприятен как грязь, и существа просто уменьшены до половины их обычной нормы передвижения, без шанса, что они будут пойманы на раунд или два. Однако, невозможно быстро бежать, очень быстро бежать или ураганно атаковать по любой такой поверхности.

Камень, размягченный в глину не препятствует движению, но он позволяет персонажам рубить, формировать или выкапывать области, которые они, возможно, были бы не способны затронуть прежде. Например, партия героев, пробующих убежать из пещеры могла бы использовать это заклинание, чтобы размягчить стену.
В то время как размягчение земли и камня не затрагивает покрытый или обработанный камень, вертикальные поверхности типа стены утеса, или потолка пещеры могут быть затронуты. Обычно, это создает средних размеров обрушение или оползень, так как ослабленные материалы отваливаются от стены или крыши, и падают. Среднее количество структурного повреждения может быть причинено искусственным структурам, размягчая землю под стеной или башней, и заставляя ее падать. Однако, наиболее хорошо сложенные структуры будут только повреждены этим заклинанием, но не разрушены. Материальный компонент это немного влажной глины с колеса мастера гончара.

Resist Acid and Corrosion Сопротивляемость Кислоте и Коррозии (Защита)

Источник SaM

Сфера: Защита
Дальность: Прикосновение **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 1 раунд/уровень **Время исполнения: 5**
Область воздействия: Касание **Спасбросок: Нет**
Незаметность: +3 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Нет **Критические Попадания: Нет**

Это заклинание обеспечивает жертву лучшей сопротивляемостью кислоте, разъедающим и едким веществам всех видов. Умеренные кислоты вообще не могут повредить жертве, хотя они все еще могут повреждать ее вещи. Более интенсивные кислоты и едкие вещества (черное дыхание дракона, кислотная стрела Мелфа, и естественные нападения различных пудингов, илов, слизей и желе) причиняют защищенному персонажу только половину обычного повреждения. Если нападение требует инстинктивной защиты, жертва получает +3 премию, получая половину повреждения с неудавшимся спасением или одну четверть повреждения при успешной инстинктивной защите.

Chaos Ward Хаотичная Охрана (Защита)

Источник SaM

Сфера: Хаос
Дальность: Прикосновение **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 2 раунда/уровень **Время исполнения: 5**
Область воздействия: Касание **Спасбросок: Нет**
Незаметность: +4 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Маленький визуальный **Критические Попадания: Нет**

Используя это заклинание, жрец создает мерцающую ауру кружащегося света, которая окружает выбранное существо. Эта защитная аура делает получателя заклинания более трудным для поражения в рукопашном бою, обеспечивая -1 премию к Армор Классу жертвы. Против метательных атак или дальнобойных заклинаний, нацеленных непосредственно в получателя, хаотичная охрана еще более эффективна, так как она обеспечивает -2 премию к Армор Классу и +2 премию к любым требуемым инстинктивным защитам. Кроме того, имеется шанс, что метательные атаки или направленные заклинания могут быть отклонены или отражены хаотичной энергией щита, как показано ниже:

D%1	Эффект
01-85	Никакого необычного эффекта, жертва получает обычные выгоды от хаотичной охраны
86-95	Заклинание или нападение, автоматически отклонено
96-99	Заклинание или нападение рикошетит, затрагивая случайное существо в пределах 30 футов, обычная Сила Атаки или инстинктивная защита должны бросаться для случайного существа, которое будет затронуто
100+	Заклинание или нападение, отражено назад в создателя, обычная Сила Атаки или инстинктивная защита применяется

1 Добавляют уровень заклинателя к d% броску.

Чтобы квалифицироваться как заклинание, нацеленное непосредственно в получателя, заклинание должно затрагивать только рассматриваемую жертву; заклинание типа обездвиживания персоны или сна, которое, может включать жертву в свою область поражения, не считается как направленное заклинание и не вызывает ответ хаотичной охраны. Материальный компонент – игральная карта, использованная мошенником хаотичных жизненных ценностей.

Ethereal Barrier Эфирный Барьер (Защита)

Источник SaM

Сфера: Астральная, Стража
Дальность: 120 ярдов **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 ход/уровень **Время исполнения: 1 ход**
Область воздействия: Два 10 футовых Квадрата/уровень **Спасбросок: Нет**
Незаметность: +6 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Нет **Критические Попадания: Нет**

Эфирный барьер защищает от прохода существ, находящихся в высшем измерении, включая персонажей или монстров, которые фазированы, эфирны или путешествуют через межразмерную дверь или уходят в тень. Жрец создает незаметный барьер 10 квадратных футов за каждый уровень, который может быть установлен любым способом по желанию жреца. Например, персонаж 3-го уровня может охранять шесть 10x10-футовых поверхностей, которые были бы достаточны, чтобы охранять 10x10x10-футовую комнату (четыре стены, потолок и пол должны быть защищены.) Обратите внимание, что некоторые монстры могут быть способны отказаться от перемещения по эфиру, и просто войти в запретную область собственными ногами. Эфирный барьер запрещает им проход, только пока они перемещаются по Эфирной Границе. Также, хотя это заклинание не может быть пробито любой формой нападения, оно не запрещает телепортацию, врата или проход астральных существ.
Эфирный барьер может быть брошен как кооперативная магия несколькими жрецами, работающими вместе. Пока все вовлеченные персонажи могут использовать заклинание, области поражения каждого жреца складываются вместе. Сложите общее количество уровней всех вовлеченных жрецов и умножьте его на два, чтобы найти число 10x10-футовых квадратов, которые могут быть охраняемы. Например, четыре заклинателя 6-го уровня (24 полных уровня) могут охранять 48 10x10-футовых квадрата. Продолжительность определена жрецом самого высокого уровня, плюс 1 ход за каждого дополнительного жреца. В предыдущем примере, это было бы 6 ходов плюс 3 хода из-за трех дополнительных жрецов до общего количества 9 ходов.
Это заклинание также подходит для фокусирования магии (см. заклинание центр в Томе Магии).
Материальный компонент – специальный состав редких земель и свинца, стоящий по крайней мере 10 gp в дозу. Одна доза требуется на каждый 10x10-футовый квадрат, который будет охраняться.

Hear Heartbeat Услышать сердцебиение (Divination, Necromancy)

Источник: NEC

Сфера: Divination, Necromantic
Дальность: 0 **Компоненты: B, C, M**
Длительность: 1 ход + 2 раунда/уровень **Время сотворения: 1 раунд**
Область воздействия: Круг радиусом 10'/уровень **Спасбросок: Нет**

На время действия заклинания жрец перестает слышать любые нормальные звуки и слышит только звук биения сердец других существ. Сердцебиение каждого человека, зверя или монстра в пределах области действия заклинания становится отчетливым и может служить источником информации о расстоянии до существа, направлении до него, его размерах, эмоциональном состоянии, общем состоянии здоровья, расовой или видовой принадлежности. Например, звук сердцебиения старого и слабого колдуна будет намного тише и слабее сердцебиения *невидимого* огра-телохранителя, стоящего за его спиной. Это заклинание может давать достаточно путаные результаты, если применить его в присутствии многих существ (например, на оживленной городской улице), и наиболее эффективно при прочтении в относительном уединении. При использовании данного заклинания священник никогда не слышит биения собственного сердца. Его заглушает сила заклинания *hear heartbeat*.

Очевидно, что данное заклинание не будет полезным в случае с существами, не имеющими работающих сердец (такими как растения или нежить). Область действия заклинания уменьшается, если между заклинателем и субъектом находится дерево, камень или металл толщиной более одного дюйма. Каждый дюйм толщины препятствия расценивается как 10' открытого пространства.
Материальным компонентом заклинания является пчелиный воск, смешанный с капелькой собственной крови священника (это блокирует звук биения его сердца). При сотворении заклинания священник кладет воск в уши, чтобы не слышать нормальные звуки и инициировать магическое действие. Необходимо отметить, что во время действия заклинания священник совершенно не воспринимает обычные звуки, такие как речь или музыку.

Resist Turning Сопротивление изгнанию (Abjuration)

Источник: NEC

Сфера: Necromantic
Дальность: Прикосновение **Компоненты: В, С**
Длительность: 1 ход + 2 раунда/уровень **Время сотворения: 5**
Область воздействия: Круг 3" в диаметре **Спасбросок: Нет**

Во время действия заклинания вся нежить в пределах круга радиусом 15 ярдов от предмета или существа, на которое наложено заклинание, обретают сопротивляемость к изгнанию (либо управлению) священниками или паладинами противостоящей религии (по отношению к религии заклинателя). Базовое сопротивление нежити к изгнанию составляет 20% плюс 5% на каждые два уровня опыта заклинателя (60% на 4 уровне, 65% на 6 уровне, 70% на 8 уровне, до максимума 95% на 18 уровне).
Бросок на сопротивляемость тайно осуществляет DM перед каждой попыткой изгнания нежити. Священник может продолжать попытки изгнать нежить либо управлять сопротивляющимися существами каждый раунд, пока не преодолеет сопротивление или до неудачного броска на изгнание. Центром заклинания может быть стационарный объект или движущееся существо, включая самого заклинателя.

3й Уровень

3й уровень (PHB)

Animate Dead (Necromancy) Анимировать умершего (Некромантия)

Сфера:	**Некромантии (Necromantic)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье создаёт самых слабых неупокоенных монстров, скелетов (skeletons) или зомби (zombies), обычно из костей или тел мёртвых людей, полулюдей, или человекоподобных. Это заклятье оживляет останки, и заставляет их подчиняться простым словесным командам заклинателя независимо от того, каким образом они общались в жизни. Скелеты или зомби могут следовать за заклинателем, оставаться на месте и атаковать любое существо (или просто существо особого вида) входящее в эту область, и т.д. Неупокоенные остаются анимированными пока они не будут уничтожены в бою или изгнаны; магию нельзя развеять.
Жрец может анимировать одного скелета или одного зомби за каждый уровень опыта, которого он достиг. Если анимируются существа с Хит Дайсом больше чем 1+, количество определяется Хит Дайсом монстра. Скелетные формы имеют Хит Дайс оригинального существа, тогда как формы зомби имеют на 1 Хит Дайс больше. Так, жрец 12-го уровня может оживить 12 скелетов карликов (или шестерых зомби), четырёх зомби гноллов (gnolls), или одного зомби огненного великана (fire giant). Имейте в виду, что это основывается на стандартной норме Хит Дайса для расы; поэтому искатель приключений высокого уровня оживёт как скелет или зомби с 1 или 2 Хит Дайсами, и без особых возможностей расы или класса. В качестве альтернативы, заклинатель может анимировать два маленьких скелета животных (с Хит Дайсом 1-1 и меньше) за каждый уровень опыта, который он достиг.

Для успешного завершения заклятье требует каплю крови, кусочек плоти от существа того типа, который анимируется, и щепотку костного порошка или костяной осколок. Исполнение этого заклятья не является хорошим поступком, и только злые священники часто используют его.

Call Lightning (Alteration) Призвать молнию (Изменение)

Сфера:	**Погоды (Weather)**		
Дальность:	**360 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**10-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**1/2**

В момент исполнения заклятья *призвать молнию* поблизости должна быть какая-нибудь гроза – ливень, тучи и ветер, парящая облачная погода, или даже торнадо (включая вихрь, сотворённый джином [djinn] или воздушной элеменалью [air elemental] с 7 и больше Хит Дайсами). Тогда заклинатель сможет вызвать разряды молний. Заклинатель способен вызывать один разряд за ход. Ему не требует немедленно призывать молнию – можно выполнять другие действия, даже исполнять заклятья; однако при каждом призывании разряда заклинатель должен неподвижно стоять и концентрироваться полный раунд. Продолжительность заклятья – один ход за уровень заклинателя. Каждый разряд наносит 2d8 пунктов электрического повреждения, плюс дополнительно 1d8 пунктов за каждый уровень опыта заклинателя. Так, заклинатель 4-го уровня вызовет разряд 6d8 (2d8+4d8).
Молния устремляется вниз по вертикали на любом указанном заклинателем расстоянии, вплоть до 360 ярдов. Любое существо в 10-футовом радиусе по её пути, или в точке удара молнии терпит полное повреждение, если не сделает спасительный бросок против заклятья, в случае которого наносится только половина повреждения.
Из-за того, что требуется наличие грозы наверху, это заклятье можно использовать только под открытым небом. Оно не работает под землёй или под водой.

Continual Light (Alteration) Непрерывный свет (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Солнца (Sun)**		
Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**60-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье совпадает с заклятьем *свет (light)* за исключением того, что оно даёт яркость дневного света и длится пока не будет сведено на нет магической темнотой или заклятьем *развеять магию (dispel magic)*. Существа, подвергающиеся пенальти за нахождение при ярком свете, подвергаются им в области воздействия данного заклятья. Как и заклятье *свет*, его можно наложить в воздух, на объект, или на существо. В последнем случае, если существо сделает спасительный бросок против заклятья, свет подействует на пространство примерно в 1 футе позади существа (не удавшийся спасительный бросок означает, что непрерывный свет закрепился на существе и перемещается вместе с ним). Заметьте, что это заклятье также может ослепить существо, если успешно наложено на его зрительные органы. Если заклятье наложено на маленький объект, который после этого поместили в светонепроницаемое укрытие, эффекты заклятья будут блокироваться, пока укрытие не будет снято.
Непрерывный свет, внесённый в область магической темноты (или наоборот) временно пропадает, и в зоне наложения эффектов имеет место иначе преобладающее состояние освещения. Направленное сотворение *непрерывного света* против подобной по силе или более слабой магической темноты снимает оба эффекта.
Это заклятье в конечном счёте сжигает материал, на который оно было наложено, но процесс идёт куда дольше, чем время типичной кампании. Крайне жёсткие и дорогие материалы могут выдержать сотни или даже тысячи лет.
Обратное заклятье, *непрерывная темнота*, вызывает полное отсутствие света (полную темноту), подобную эффекту заклятья *темнота*, но большей продолжительности и области.

Create Food & Water (Alteration) Создать пищу и воду (Изменение)

Сфера:	**Создания (Creation)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 кб. фут/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда творится это заклятье, жрец заставляет появиться пищу и воду. Пища, созданная подобным образом, весьма питательна; каждый кубический фут материала поддерживает трёх существ размером с человека, или одно существо размером с лошадь целый день. За 24 часа пища разлагается и становится несъедобной, хотя её можно восстановить ещё на 24 часа, сотворив на неё заклятье *очистить пищу и питьё*. Создаваемая этим заклятьем вода та же, что и создаваемая заклятьем жрецов 1-го уровня *создать воду*. За каждый уровень опыта полученный жрецом, заклятьем создаётся 1 кубический фут пищи или воды. Например, жрец 2-го уровня сможет создать 1 кубический фут пищи и 1 кубический фут воды.

Cure Blindness or Deafness (Abjuration) Лечить слепоту или глухоту (Отречение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Некромантии (Necromantic)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Особый**

Прикоснувшись к поражённому существу, жрец использующий заклятье может окончательно излечить некоторые формы слепоты или глухоты. Это заклятье не восстанавливает и не приводит в порядок органы зрения и слуха, повредившиеся в результате увечья или болезни.
Обратное ему, *вызвать слепоту или глухоту*, требует успешного прикосновения (успешного броска на атаку) к жертве. Если жертва сделает спасительный бросок, эффект не сработает. Если спасительный бросок не удался, в результате будет не повреждающая магическая слепота или глухота.
Оглушённое существо может реагировать только на то, что может увидеть или почувствовать, и подвергается пенальти -1 к броскам на внезапность, пенальти +1 к броскам на инициативу, и 20% вероятности неудачи при сотворении заклятий со словесными компонентами. Ослеплённое существо подвергается пенальти -4 к броскам на атаку, пенальти +4 к Классу Брони, и пенальти +2 к броскам на инициативу.

Cure Disease (Abjuration) Лечить болезнь (Отречение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Некромантии (Necromantic)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье даёт заклинателю возможность излечивать большинство видов болезней, положив руку на больное существо. После этого недуг быстро исчезает, оставляя вылеченное существо невредимым и здоровым за период от одного хода до 10 дней, в зависимости от типа болезни и стадии её развития на момент лечения (эти условия должен рассматривать DM). Заклятье также эффективно против паразитирующих монстров, таких как зелёная слизь (green slime), черви (rot grubs), и другие. При использовании жрецом начиная с 12-го уровня, это заклятье лечит ликантропию (lycanthropy), если оно исполнено не позднее третьего дня после заражения. Имейте в виду, что заклятье не предотвращает повторного появления болезни, если получатель вновь подвергнется ей.
Обратное к заклятью *лечить болезнь – вызвать болезнь (cause disease)*. Чтобы оно сработало, жрец должен коснутся намеченной жертвы, и жертва должна провалить спасительный бросок против заклятья. Серьёзность

болезни определяется жрецом (ослабляющая или смертельная). Точные детали болезни определяет DM, но следующие типичны:
Ослабляющее: Заболевание вступает в силу за 1d6 ходов, после которых существо теряет 1 пункт Силы в час, пока Сила не снизиться до 2 или меньше, где получатель будет слабым и фактически беспомощным. Если у существа нет показателя Силы, то оно теряет 10% своих хит поинтов за потерянный пункт Силы, вплоть до 10% от настоящего количества хит поинтов. Если заболевание также влияет и на хит поинты, используйте более суровое пенальти. Восстановление требует период в 1d3 недели.
Смертельное: Истощающая болезнь вступает в силу незамедлительно. Заражённые существа не получают выгоды от *лечащих раны* заклятий, пока болезнь действует; раны восстанавливаются только с 10% скоростью по сравнению с обычной. Заболевание приводит к смерти в течение 1d6 месяцев, и его можно излечить только магическими средствами. Каждый месяц развития болезни, существо навсегда теряет 2 пункта Обаяния.
Вызванную болезнь можно исцелить заклятьем *лечить болезнь*. Ликантропию вызвать нельзя.

Dispel Magic (Abjuration) Развеять магию (Отречение)

Сфера:	**Защиты (Protection)**		
Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**30-фт. куб или 1 предмет**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда жрец исполняет это заклятье, он получает шанс нейтрализовать или аннулировать магию, с которой он контактирует, следующим образом:
Во-первых, оно снимает заклятья или подобные заклятьям эффекты (включая эффекты устройств и врождённых способностей) с существ или объектов. Во-вторых, оно срывает их исполнение или использование в области воздействия в момент своего сотворения. В-третьих, оно может уничтожить магические снадобья (которые считаются созданными на 12-м уровне, для целей определения успеха этого заклятья).
Каждый эффект или снадобье в области заклятья проверяется, чтобы определить успех попытки развеять его. Заклинатель всегда может развеять свою собственную магию; в других случаях, шанс развеять зависит от разницы в уровнях между магическим эффектом и заклинателем. Базовый шанс успеха развеять составляет 11 или выше на 1d20. Если заклинатель по уровню выше, чем создатель эффекта, разница *вычитается* из базового числа. Если заклинатель по уровню ниже, разница *прибавляется* к базовому значению. Бросок на 20 всегда означает успех, а бросок на 1 – всегда неудачу. Так, если заклинатель выше на 10 уровней, чем магия, которую он пытается развеять, только 1 спасёт эффект от уничтожения.
Заклятье *развеять магию* может повлиять на предмет наделённый чарами особым образом (такой как магический свиток, кольцо, волшебная палочка, жезл, посох, разносторонний предмет, оружие, щит, или доспех), только если оно исполняется прямо на предмет. Это приводит предмет в нерабочее состояние на 1d4 раунда. Предмет находящийся у существа получает спасительный бросок этого существа против эффекта; иначе он автоматически становится неработоспособным. Межпространственный проход (такой как *сумка для запасов*), ставший неработоспособным, будет временно закрыт. Имейте в виду, что физические свойства предмета не меняются: нерабочий магический меч по-прежнему остаётся мечом.
Артефакты и реликвии этому заклятью не подвластны; однако, оно может действовать на некоторые из их эффектов подобных заклятьям, по решению мастера.
Помните, что это заклятье, при успешном его применении, освободит очарованных или подобным образом обольщённых существ. Некоторые заклятья или эффекты нельзя развеять; это указано в их описаниях.

Сводка эффектов *развеять магию*

Источник эффекта	**Сопротивляется как**	**Результат**
Заклинатель	Нет	Развеян автоматически
Другой заклинатель/врождённая способность	Уровень/HD другого заклинателя	Эффект аннулирован
Волшебная палочка	6-ой уровень	*
Посох	8-ой уровень	*
Снадобье	12-ый уровень	Снадобье уничтожено
Другая магия	12-ый, если не указано особо	*

Артефакт	Выбор мастера	Выбор мастера

* Эффект аннулирован; если заклятье исполнено прямо на предмет, он становится нерабочим на 1d4 раунда.

Feign Death (Necromancy) Симулировать смерть (Некромантия)

Сфера:	**Некромантии (Necromantic)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**1 ход + 1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья заклинатель или любая другая желающая того персона, может быть приведён в каталептическое состояние, которое невозможно отличить от действительной смерти. Хотя персона, находящаяся под действием, может чувствовать запах, слышать, и знать, что происходит, ощущение или зрение любого рода невозможно; так, любое нанесение ран или грубое обращение с телом не ощущается и реакции не следует; повреждение составляет только половину от нормального. Вдобавок на персону, находящуюся под этим заклятьем, не действует парализация, яд, и выкачивание жизненной силы в виде уровней, но яд, впрыснутый или по-другому введённый в тело, начнёт действовать, когда получатель больше не будет находиться под заклятьем, хотя разрешён спасительный бросок. Тем не менее, заклятье не даёт защиты от вещей вызывающих верную смерть – быть похороненным под оползнем, и т.д.
Заклятье *симулировать смерть* подействует только на желающего того индивидуума. Жрец может окончить заклятье по желанию в любой момент, но потребуется целый раунд на восстановление функций тела.
Обратите внимание, что в отличие от версии заклятья у волшебников, оно действует только на людей, хотя они могут быть любого уровня.

Flame Walk (Alteration) Ходьба сквозь пламя (Изменение)

Сфера:	**Стихийная, Огня (Elemental, Fire)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. + 1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Существа, к которым прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Посредством этого заклятья, заклинатель наделяет одно или несколько существ способностью выдерживать немагический огонь температурой до 2,000 F (позволяя им ходить по жидкой лаве). Оно также предоставляет бонус +2 к спасительным броскам против магического огня и снижает вполовину повреждение от таких атак, даже при неудачном спасительном броске. За каждый уровень опыта выше минимально необходимого, чтобы исполнить заклятье (5-го), жрец может наложить эффект ещё на одно существо. Это заклятье не кумулятивно с заклятьями *сопротивление огню* и подобными видами защиты.
Материальные компоненты заклятья – святой символ жреца и рубиновый порошок стоимостью хотя бы в 500 gp на каждое существо.

Glyph of Warding (Abjuration, Evocation) Охранный знак (Отречение, Воплощение)

Сфера:	**Стражей (Guardian)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Пока не сработает**	**Время исполнения:**	**Особое**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

Охранный знак – надпись силы, магически созданная чтобы удержать неполномочных или враждебных существ от прохода, проникновения, или открывания. Его можно использовать для охраны маленького моста, для караула входа, или для установки ловушки на сундуке или коробке.
Жрец должен поставить условия для срабатывания; обычно, любое существо, проникшее на охраняемую территорию и не произнёсшее имя знака, является целью для хранимой в нём магии. Успешный спасительный бросок против заклятья позволяет существу избежать действия знака. Знаки можно

устанавливать в соответствии с физическими характеристиками, такими как тип существа, его размер, и вес. Знаки также можно устанавливать касательно добра или зла, или для прохода имеющих религию заклинателя. Их нельзя устанавливать в соответствии с классом, Хит Дайсом, или уровнем. На одну и ту же область нельзя наложить несколько знаков; хотя если в шкафу есть три ящика, каждый может отдельно охраняться.
Когда исполняется заклятье, жрец рисует в воздухе узор тускло светящихся линий вокруг охранной печати. За каждые 5 квадратных футов защищаемой области, для рисования линий знака потребуется один раунд. Заклинатель может воздействовать на квадратную область, сторона которой равна его уровню, выраженному в футах. Знак можно наложить в соответствии с площадью любого очертания, до пределов заклинателя по размеру. К примеру, заклинатель 6-го уровня может поместить знак на квадрат в 6 футов x 6 футов, на прямоугольник в 4 фута x 9 футов, на полосу в 2 фута x 18 футов, или на линию в 1 фут x 36 футов. Когда исполнение заклятья завершено, знак и узор становятся невидимыми.
Жрец рисует знак ладаном, который, если область превосходит 50 квадратных футов, следует посыпать алмазным порошком (стоимостью хотя бы 2,000 gp).
Типичные знаки наносят шок в 1d4 пункта электрического повреждения за уровень заклинателя, взрываются, нанося то же количество огненного повреждения, парализуют, ослепляют, оглушают, и так далее. DM может разрешить использовать в знаке любой вредоносный эффект жрецов, при условии, что заклинатель имеет достаточный уровень, чтобы исполнить заклятье. Успешные спасительные броски либо снижают эффекты вполовину, либо отменяют их, в зависимости от используемого знака. Знаки нельзя обойти или снять такими методами, как физическое или магическое зондирование, хотя их можно развеять магией и разрушить вором высокого уровня, использующим свой навык обнаружения и снятия ловушек.
DM может решить, что доступные жрецу знаки зависят от его религии, и он может сделать новые знаки согласно правилам магического исследования.

Hold Animal (Enchantment/Charm) Удержать животное (Чары/Очарование)

Сфера:	**Животных (Animal)**		
Дальность:	**80 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**2 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**1-4 животных в 40-фт. кубе**	**Спасбросок:**	**Отм.**

При помощи этого заклятья заклинатель прочно удерживает от одного до четырёх животных. Под эффект попадают такие животные как млекопитающее нормального или гигантского размера, птицы, или рептилии, но не монстры, такие как кентавры (centaurs), горгоны (gorgons), гарпии (harpies), naga (naga), и т.д. Этому заклятью подвержены обезьяны, крокодилы, собаки, орлы, лисицы, гигантские бобры, и подобные животные. Удерживание длится два раунда за уровень заклинателя. Он выбирает, на скольких животных можно наложить эффект, но чем больше их число, тем больше у каждого из шансов спастись от заклятья. Каждое животное получает спасительный бросок: если заклятью подвергается только одно, оно получает пенальти -4 к броску; если двое, каждый получает пенальти -2 к своему броску; если трое, пенальти составит -1; и если все четверо, каждый получает не изменённый спасительный бросок.
Эффект можно наложить на максимальное значение веса тела каждого животного в 400 фунтов (100 фунтов для не млекопитающих) за уровень заклинателя – например, заклинатель 8-го уровня может воздействовать на четырёх 3,200-фунтовых млекопитающих или на то же число 800-фунтовых не млекопитающих, таких как птицы или рептилии.

Locate Object (Divination) Найти объект (Прорицание)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Прорицания (Divination)**		
Дальность:	**60 ярд. + 10 ярд./уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**8 часов**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 объект**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет определить местонахождение известного или хорошо знакомого объекта. Жрец исполняет заклятье, медленно поворачивается, и чувствует, когда стоит лицом по направлению к объекту, при условии, что тот находится в пределах дальности – например, 90 ярдов для жрецов 3-го уровня, 100 ярдов для 4-го, 110 ярдов для 5-го, и т.д. Заклятье может указать местонахождение таких объектов как одежда, ювелирные изделия, мебель, инструменты, оружие, или даже лестница. Помните, попытка найти особый предмет, такой как ювелирное изделие или корона, требует точного мысленного образа. Если образ не достаточно близок к действительному предмету, заклятье не работает; короче, заклятьем нельзя обнаружить желаемые, но уникальные объекты, если только они не являются известными заклинателю. Это заклятье блокируется свинцом.
Для сотворения заклятья требуется кусочек магнита.
Обратное, *затенить объект (obscure object)*, скрывает объект от обнаружения заклятьем, *хрустальным шаром*, или подобными средствами на восемь часов. Заклинатель должен коснуться скрываемого предмета. Ни одно из применений заклятья не действует на живых существ.

Magical Vestment (Enchantment) Магический наряд (Чары)

Сфера:	**Защиты (Protection)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**5 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье наделяет чарами одеяние заклинателя, предоставляя защиту как минимум эквивалентную кольчуге (chain mail, AC 6). Наряд получает чары +1 за каждые три уровня жреца начиная с 5-го, до максимума в AC 1 на 17-м уровне. Магия длится пять раундов за уровень жреца, или пока заклинатель не потеряет сознание. Если наряд одет с другой бронёй, используется только лучший AC (брони или наряда); защита не кумулятивна с другими видами защиты AC.
Материальные компоненты – наряд, на который накладываются чары, и святой символ жреца; оба они не расходуются.

Meld into Stone (Alteration) Слиться с камнем (Изменение)

Сфера:	**Стихийная, Земли (Elemental, Earth)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**8 рнд.+ 1d8 рнд.**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет телу и вещам жреца слиться с одним блоком камня. Камень должен быть достаточно крупным, чтобы вместить его тело по трём измерениям. В момент завершения чтения заклятья, жрец и не более 100 фунтов неживых вещей соединяются с камнем. Если хотя бы одно из условий нарушено, заклятье не действует, и расходуется впустую.
Находясь в камне, жрец сохраняет контакт, хотя и слабый, с поверхностью камня, через которую он вошёл. Жрец не теряет чувство времени. Тем не менее, ничего из происходящего снаружи нельзя увидеть или услышать. Небольшое физическое повреждение камня не вредит жрецу, но его частичное разрушение, после которого заклинатель больше не помещается, выталкивает жреца с 4d8 пунктами повреждения. Уничтожение камня выбрасывает жреца и мгновенно убивает его, если он не сделает спасительного броска против заклятья.
Магия длится 1d8+8 раундов, где переменная часть скрытно выбрасывается мастером. В любой момент до окончания этого времени, жрец может выйти из камня через ту же поверхность, через которую он вошёл. Если окончилось время действия, или эффект был развеян до того момента, как жрец вышел из камня, он резко выталкивается и терпит 4d8 пунктов повреждения.
Следующие заклятья принесут жрецу вред, если они исполняются на камень, который он занимает: *камень в плоть (stone to flesh)* вытолкнет жреца и нанесёт 4d8 пунктов повреждения; *формировать камень (stone shape)* наносит 4d4 пункта повреждения, но не выталкивает жреца; *обратить камень в грязь (transmute rock*

to mud) выталкивает и немедленно убивает его, если он не сделает спасительный бросок против заклятья; и *пройти стену (passwall)* выталкивает жреца без повреждения.

Negative Plane Protection (Abjuration) Защита от Негативного Плана (Отречение)

Сфера:	**Защиты, Некромантии (Protection, Necromantic)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье наделяет своего заклинателя или существо, к которому тот прикоснулся, частичной защитой от неупокоенных монстров, связанных с планом Негативной Жизненной Силы (таких как тени (shadows), твари (wights), призраки (wraiths), спектры (spectres), или вампиры (vampires)), и от определённых видов оружия и заклятий, которые выкачивают уровни жизненной силы. Заклятье *защита от негативного плана* открывает канал в план Позитивной Жизненной Силы, по возможности компенсируя эффект от атаки негативной жизненной силой. Защищённому существу, поражённому атакой негативной жизненной силы, позволяется сделать спасительный бросок против смертельной магии. В случае успеха, энергии аннулируют друг друга с яркой вспышкой и громким хлопком. Защищённое существо терпит от атаки только обычное повреждение в хит поинтах, и не испытывает никакой потери опыта или Силы независимо от того, сколько уровней могла бы выкачать атака. Атакующее неупокоенное существо терпит 2d6 пунктов повреждения от позитивной жизненной силы; выкачивающие её волшебник или оружие не получают вреда.
Эта защита хранит только от одной атаки, рассеиваясь сразу после неё независимо от того, был ли успешным спасительный бросок. Если спасительный бросок не удаётся, получатель заклятья терпит удвоенное обычное физическое повреждение, вдобавок к потере опыта или Силы, которая происходит нормально. Защита держится один ход за уровень жреца, исполняющего заклятье, или пока по защищённому существу не будет совершена атака негативной жизненной силой. Это заклятье нельзя сотворить на плане Негативной Жизненной Силы.

Plant Growth (Alteration) Рост растений (Изменение)

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**160 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье *рост растений* позволяет заклинателю выбрать одно из двух разных его применений. Первое заставляет нормальную растительность подняться, переплестись, и запутаться, образовав чащу или джунгли, через которые существа вынуждены будут прорубать свой путь со скоростью 10 футов за раунд (или 20 футов за раунд для существ крупнее человека). Имейте в виду, что для того, чтобы это заклятье подействовало, в области должны иметься кусты и деревья. Вереск, кустарник, побеги, лианы, корни, молодые деревца, чертополох, терновник, вьюнки, и сорняки становятся настолько толстыми и так заполняют область, что образуют барьер. Область воздействия составляет 20 футов на сторону за уровень опыта заклинателя, в любой квадратной или прямоугольной форме, которую заклинатель выбирает в момент исполнения заклятья. К примеру, заклинатель 8-го уровня может подействовать на максимальную квадратную площадь в 160 футов x 160 футов, на прямоугольник в 320 футов x 80 футов, на прямоугольник в 640 футов x 40 футов, на прямоугольник в 1,280 футов x 20 футов, и т.д. Эффект заклятья сохраняется в области, пока не будет очищен работой, огнём, или магическими средствами вроде заклятья *развеять магию (dispel magic)*.
Второй способ применения заклятья действует на квадратную площадь в одну милю. DM скрытно делает спасительный бросок (базирующийся на уровне заклинателя) для проверки, подействует ли заклятье. В случае успеха, заклятье делает растения более сильными, плодородными, и выносливыми, увеличивая урожайность на 20%-50% ([1d4+1] x 10%), при условии, что на дворе нормальный сезон для роста. Заклятье не спасает от катастроф в виде наводнений, засухи, пожара, или насекомых, хотя даже в таких случаях растения будут в лучшем состоянии, чем можно было ожидать. Этот эффект длится только на протяжении жизненного цикла одного сезона, "смерть" зимой указывает конец жизненного цикла даже самых крепких деревьев. Во многих

фермерских сообществах это заклятье обычно исполняется во время посевной, как часть весенних фестивалей.

Prayer (Conjuration/Summoning) Молитва (Заклинание/Вызывание)

Сфера:	**Боя (Combat)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**60-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи заклятья *молитва* жрец приносит себе и своей партии особую благосклонность, и причиняет вред своим врагам. Находящиеся в области на момент завершения чтения заклятья попадают под воздействие на время работы заклятья. Когда заклятье начинает действовать, все броски на атаку и повреждение, и спасительные броски, совершаемые находящимися в области дружественными жрецу существами, получают бонус +1, тогда как враги жреца терпят пенальти -1. Как только *молитва* будет произнесена, жрец может заняться другими делами, в отличие от *песнопения (chant)*, которое нужно продолжать, чтобы заклятье оставалось в силе. Если другой священник тех же религиозных убеждений (а не просто характера) совершает песнопение, когда творится молитва, эффект комбинируется до +2 и -2, пока оба эффекта действуют одновременно.
В качестве материального компонента этого заклятья, жрецу потребуется святой символ, чётки, или подобная вещь.

Protection from Fire (Abjuration) Защита от огня (Отречение)

Сфера:	**Защиты, Стихийная, Огня (Protection, Elemental, Fire)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**1 Существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Эффект заклятья *защита от огня* варьируется в зависимости от того, кто является получателем – заклинатель или некое другое существо. В любом случае продолжительность заклятья занимает не больше чем один ход за уровень заклинателя.
Если заклятье исполняется на заклинателя, оно даёт полную неуязвимость от: нормального огня (факела, костры, горящее масло, и подобное); воздействия магического огня, такого как огненное дыхание дракона; заклятий, таких как *горящие руки (burning hands)*, *огненный шар (fireball)*, *огненные семена (fire seeds)*, *огненная буря (fire storm)*, *удар пламенем (flame strike)*, и*туча метеоров (meteor swarm)*; дыхания адской гончей (hell hound) или пирогидры (pyrohydra), и т.д. Неуязвимость длится пока заклятье не поглотит 12 пунктов повреждения от жара или огня за уровень заклинателя, после чего оно сойдёт.
Если заклятье исполняется на другое существо, оно даёт неуязвимость от нормального огня, даёт бонус +4 к спасительным броскам против огненных атак, и снижает повреждение от атак магическим огнём на 50%.
Материальный компонент – святой символ заклинателя.

Pyrotechnics (Alteration) Пиротехника (Изменение)

Сфера:	**Стихийная, Огня (Elemental, Fire)**		
Дальность:	**160 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**10- или 100-кратный объём огня**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *пиротехника* использует имеющийся источник огня для воспроизведения по выбору заклинателя одного из двух эффектов.
Во-первых, оно может создать яркую огненную вспышку сверкающего разноцветного воздушного фейерверка, который длится один раунд. Этот эффект временно ослепляет существ, находящихся внутри, под,

или в пределах 120 футов от области, и имеющих свободную линию обзора до вспышки. Видящие её существа слепнут на 1d4+1 раунд, если не сделают спасительный бросок против заклятья. Фейерверк занимает объём в 10 раз больший базового источника огня.
Во-вторых, оно может поднять из источника густой извивающийся поток дыма, и образовать удушливое облако, сохраняющееся раунд за каждый уровень опыта заклинателя. Оно закрывает по форме приблизительно сферический объём от земли или пола вверх (или принимает очертания ограничивающей области), который полностью затмевает обзор дальше 2 футов. Дым заполняет 100-кратный объём источника огня.
Заклятье использует один источник огня в области воздействия, который моментально гаснет. Очень большой огонь, использованный в качестве источника, может угаснуть лишь частично. Магический огонь не угасает, однако если использовать сделанное из огня существо (такое как огненную элементаль) как источник, то оно понесёт 1d4 пунктов повреждения, плюс 1 пункт за уровень заклинателя. Заклятье не действует под водой.

Remove Curse (Abjuration) Снять проклятье (Отречение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Защиты (Protection)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

Исполняя данное заклятье, жрец обычно может снять проклятье с объекта, с персоны, в форме нежелательного наговора или присутствия зла. Отметьте, что заклятье *снять проклятье* не снимает проклятья с проклятого щита, оружия, или комплекта брони, хотя обычно заклятье позволяет пострадавшей персоне с любым из таких проклятых предметов избавиться от него. Определённые магические проклятья нельзя побороть этим заклятьем, или можно заклинателем определённого или большего уровня. Заклинатель 12-го уровня и больше, может при помощи этого заклятья вылечить ликантропию, если исполнит его на животную форму. Существо-оборотень получает спасительный бросок против заклятья и, в случае его успеха, заклятье терпит неудачу, и жрец должен получить следующий уровень, прежде чем опробует это средство на этом существе снова.
Обратное к этому заклятью не постоянно; заклятье *наложить проклятье* длится один ход за каждый уровень опыта жреца, исполняющего его. Проклятье может иметь один из следующих эффектов (бросьте процентный кубик): в 50% случаев оно снижает способность жертвы на 3 (DM случайным образом определяет эту способность); в 25% случаев оно понижает спасительные броски и броски на атку жертвы на -4; в 25% случаев оно заставляет жертву с 50% вероятностью ронять всё, что она держит (или ничего не делать, в случае если существо не использует инструментов) – бросайте каждый раунд.
Жрец вполне способен разработать своё собственное проклятье, и оно должно быть по силе подобно приведённым здесь. Проконсультируйтесь с вашим мастером. Субъекта заклятья *наложить проклятье* нужно коснуться. Если жертву касаются, имеет место спасительный бросок, если он успешен, эффект не работает. Наложенное проклятье развеять нельзя.

Remove Paralysis (Abjuration) Снять парализацию (Отречение)

Сфера:	**Защиты (Protection)**		
Дальность:	**10 ярд./уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**1d4 существа в 20-фт. кубе**	**Спасбросок:**	**Нет**

Используя это заклятье, жрец может освободить одно существо или больше от эффектов парализации или от связанной с ней магии (такой как прикосновение гуля (ghoul), или заклятья *удержать* или *замедлить*). Если заклятье направлено на одно существо, парализация проходит. Если оно используется на двух существах, каждый получает по спасительному броску против поразившего его эффекта, с бонусом +4. При исполнении на трёх или четырёх существах, каждое получает спасительный бросок с бонусом +2. Между заклинателем и существами не должно быть физического или магического барьера, или заклятье пропадёт впустую.

Snare (Enchantment/Charm) Силок (Чары/Очарование)

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Пока не сработает**	**Время исполнения:**	**3 раунда**
Область воздействия:	**2-фт. диаметр + 2 дюйма/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье даёт возможность заклинателю создать силок, который с 90% вероятностью не удастся обнаружить без помощи магии. Силок можно сделать из гибкого вьющегося растения, плети, или верёвки. Когда на похожий на шнур объект накладывается заклятье *силок*, он сливается с окружающей обстановкой. Один конец силка связывается в петлю, которая стягивается вокруг одного или нескольких членов любого существа, наступившего в круг (отметьте, так можно поймать за голову змею или червя).
Если рядом находится крепкое и гибкое дерево, силок можно прикрепить к нему. Магия заклятья сгибает дерево, и распрямляет в момент затягивания петли, нанося пойманному существу 1d6 пунктов повреждения, и поднимает его от земли за захваченную часть тела (или душит его, если в силок попалась голова/шея). Если такого побега или дерева нет, шнур затягивается на части тела, затем обматывается вокруг существа, не причиняя повреждений, но крепко связывая его. Под водой шнур сворачивается в бухту в точке, где он прикреплён. Силок магический, поэтому в течении одного часа его можно разорвать только Силой облачного великана (cloud giant, 23) или большей; каждый час после материал силка теряет магию и становится слабее на 1 пункт – 22 после двух часов, 21 после трёх, 20 после четырёх – пока не пройдут все шесть часов. В этот момент путы можно разорвать Силой 18. После того, как пройдёт 12 часов, материал силка теряет все магические свойства и петля развязывается, освобождая жертву. Силок можно разрубить любым магическим оружием, или острым оружием с бонусом +2 к атаке (например, за Силу).
Заклинателю потребуется змеиная кожа и кусочек сухожилия от сильного животного, чтобы вплести их в шнур, из которого он делает силок. А так, ещё будет нужен только святой символ заклинателя.

Speak With Dead (Necromancy) Говорить с мёртвым (Некромантия)

Сфера:	**Прорицания (Divination)**		
Дальность:	**1**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Особый**

Исполнив заклятье *говорить с мёртвым*, жрец может задать несколько вопросов мёртвому существу за установленный период времени, и получить ответы в соответствии со знаниями этого существа. Конечно же, жрец должен уметь общаться на языке, который когда-то использовало мёртвое существо. Длительность времени после смерти является значимой, так, как только жрецы высокого уровня могут общаться с давно скончавшимся существом. Число задаваемых вопросов и период времени, в который их можно задать, зависят от уровня опыта жреца. Даже если сотворение заклятья прошло успешно, существо при вопросах ему будет уклончивым насколько возможно. Мёртвые любят давать крайне простые и ограниченные ответы, часто загадочные, и понимать вопросы дословно. Кроме того, их знание часто ограничено тем, что они знали при жизни.
Мёртвое существо другого характера, или более высокого уровня либо Хит Дайса, чем уровень жреца, получает спасительный бросок против заклятья. Мёртвое существо, которое успешно спаслось, может отказаться давать ответы, и завершить заклятье. По желанию мастера, исполнение этого заклятья на одном существе может быть ограничено до раза в неделю.
Чтобы наложить это заклятье на тело, останки, или часть тела, жрецу потребуется святой символ и горящий ладан. Останки не расходуются. Заклятье не работает под водой.

Уровень опыта заклинателя	**Максимальное время после смерти**	**Время вопросов**	**Количество вопросов**
1-7	1 неделя	1 раунд	2
7-8	1 месяц	3 раунда	3
9-12	1 год	1 ход	4

13-15	10 лет	2 хода	5
16-20	100 лет	3 хода	6
21+	1,000 лет	1 час	7

Spike Growth (Alteration, Enchantment) Вырастить шипы (Изменение, Чары)

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3d4 хода + 1/уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**10-фт. квадрат/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Везде, где имеется растительность среднего размера или плотности, можно использовать это заклятье. Покрывающие землю растения, или корни и проростки в данной области становятся очень жёсткими и шипастыми. Фактически, поверхность земли, хотя и выглядит не изменившейся, действует как область, усыпанная колючками. В области пустынной поверхности или земляных ям, подобным образом действуют корни. За каждые 10 футов передвижения по местности, жертва терпит 2d4 пункта повреждения. Она также должна сделать спасительный бросок против заклятья. Если спасительный бросок не удался, скорость передвижения существа снижается на 1/3 от текущей (но существо никогда не будет двигаться со скоростью меньше 1). Это пенальти продолжается 24 часа, после которых к персонажу возвращается нормальная скорость передвижения.
Без использования таких заклятий как *истинное видение (true seeing)*, подобных магических средств, или некоторых других особых способов обнаружения (таких как *найти ловушки (find traps)* или *обнаружить ловушки и ямы (detect snares and pits)*), область под воздействием *вырастить шипы* абсолютно не распознаваема, пока жертва не войдёт в неё и не получит повреждения. Даже тогда, существо не может определить протяжённость опасной области, если не использовать способы магического обнаружения.
Компоненты для этого заклятья – святой символ жреца, и либо семь острых шипов, либо семь маленьких прутьев, заострённых на конце.

Starshine (Evocation, Illusion/Phantasm) Звёздное сияние (Воплощение, Иллюзия/Фантом)

Сфера:	**Солнца (Sun)**		
Дальность:	**10 ярд./уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**10-фт. квадрат/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *звёздное сияние* позволяет заклинателю мягко осветить область, как если бы она находилась под открытым ночным звёздным небом. Независимо от высоты открытого места, где исполняется заклятье, область под ним незамедлительно наполняется звёздным светом. Категории дальности обзора те же, что и для яркого света луны – движение замечается со 100 ярдов; неподвижные существа видны с 50 ярдов; общая идентификация делается с 30 ярдов; и распознание с 10 ярдов. Заклятье создаёт тени и не влияет на инфравидение. Область воздействия выглядит как ночное небо, но не верить в эту иллюзию просто позволяет заметить, что "звёзды" на самом деле вызванные огни. Заклятье не работает под водой.
Материальные компоненты – несколько стеблей с амариллиса и несколько ягод остролиста.

Stone Shape (Alteration) Формировать камень (Изменение)

Сфера:	**Стихийная, Земля (Elemental, Earth)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**9 куб. фт. + 1 куб. фт./уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья заклинатель может придать имеющемуся куску камня любую форму, которая ему потребуется. Например, он может сделать каменное оружие, особую западню, или грубого идола. Также, оно позволит заклинателю сформировать каменную дверь, может быть для того, чтобы убежать из заключения, при условии, что объём используемого камня находится в пределах области воздействия. Хотя таким образом и можно формировать каменные ящики, делать каменные двери, и т.д., точность не будет хорошей. Если у формы есть движущиеся части, в 30% случаев они не будут работать.
Материальный компонент этого заклятья – мягкая глина, которой надо придать приблизительную форму желаемого каменного объекта, а затем, произнося заклятье, коснуться камня.

Summon Insects (Conjuration/Summoning) Вызвать насекомых (Заклинание/Вызывание)

Сфера:	**Животных (Animal)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *вызвать насекомых* привлечёт облако или рой обычных насекомых, которые будут атаковать противников заклинателя. Летающие насекомые появляются в 70% случаев, а ползающие насекомые появляются в 30% случаев. Если показаны летающие насекомые, то придут пчёлы, кусачие мухи, шершни, или осы; если показаны ползающие насекомые, будут муравьи, или кусающиеся жуки. Облако летающих или рой ползающих насекомых появляется после сотворения заклятья. Они собираются в точке выбранной заклинателем в пределах дальности заклятья, и атакуют любое одно существо, на которое показывает заклинатель.
Атакованное существо переносит 2 пункта повреждения, если оно ничего не делает, а только пытается убежать или отбиться от насекомых; иначе оно терпит 4 пункта повреждения за раунд. Если насекомые игнорируются, жертва сражается с пенальти -2 к броску на атаку, и с пенальти +2 к Классу Брони. Если существо пытается исполнить заклятье, следует для насекомых сделать бросок на инициативу чтобы определить, если повреждение от них произойдёт до момента исполнения заклятья. Если это так, концентрация жертвы сбивается, и заклятье пропадает.
Если жертва входит в густой дым или горячий огонь, насекомые рассеиваются и заклятье оканчивается. Кроме возможности отогнать их дымом или огнём, от роя возможно убежать, или избежать его нырнув в достаточный объём воды. Если их избежали, вызванные насекомые могут быть направлены на другого оппонента, но задержка составит минимум 1 раунд, пока они оставят бывшего оппонента и атакуют новую жертву. Ползающие насекомые могут покрыть за раунд расстояние только в 10 футов (максимальная скорость по ровной поверхности), а летающие насекомые перемещаются за раунд на 60 футов. Чтобы держать рой заклинатель должен концентрироваться; рой рассеется, если он начнёт передвигаться или его прервут.
Если это возможно, при помощи заклятья под землёй заклинатель может вызвать 1d4 гигантских муравьёв, но эта возможность составляет только 30%, если только гигантские муравьи не находятся поблизости.
Материалы, необходимые для заклятья – святой символ заклинателя, лепесток цветка, и немного грязи или мокрой глины.

Tree (Alteration) Дерево (Изменение)

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**6 ходов + 1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья заклинатель способен принять форму маленького живого дерева или куста, либо ствола мёртвого дерева лишь с несколькими ветвями. Хотя даже ближайший осмотр не покажет, что растение является персоной, и во всех нормальных проверках он окажется деревом или кустом, заклинатель будет способен наблюдать всё, что происходит вокруг, как если бы он был в нормальном виде. Класс Брони и хит поинты у растения те же, что и у заклинателя. Заклинатель может снять заклятье в любое время, мгновенно превратившись из растения в нормальную форму, и получив полную способность ко всем своим обычным

действиям (включая исполнение заклятий). Отметьте, что вся одежда и вещи, имеющиеся у заклинателя, превращаются вместе с ним.
Материальные компоненты этого заклятья – святой символ жреца и веточка с дерева.

Water Breathing (Alteration) Дышать под водой (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Стихийная, Воды, Воздуха (Elemental, Water, Air)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Получатель заклятья *дышать под водой* способен свободно дышать водой во время его действия – т.е. один час за каждый уровень заклинателя. Жрец может разделить базовое время действия между несколькими персонажами. Так, жрец 8-го уровня может предоставить эту возможность двум персонажам на четыре часа, четырём на два часа, восьмерым на час, и т.д., до минимума в полчаса на персонажа.
Обратное, *дышать на воздухе (air breathing)*, позволяет дышащим под водой существам уютно провести в атмосфере то же время. Помните, что это заклятье не отнимает у существа-получателя возможности дышать в его родной стихии.

Water Walk (Alteration) Ходить по воде (Изменение)

Сфера:	**Стихийная, Воды (Elemental, Water)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход + 1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья жрец может жрец может дать одному или нескольким существам силу ходить по любой жидкости, как по твёрдой земле; это относится к грязи, зыбучим пескам, маслу, бегущей воде, и снегу. Ступни получателя не касаются поверхности жидкости, но в грязи или в снегу остаются овальные впадины размером примерно с его ногу и глубиной в 2 дюйма. Скорость передвижения получателя остаётся нормальной. Если исполнить под водой, получатель понесётся к поверхности.
За каждый уровень заклинателя выше минимально необходимого для сотворения заклятья (5-ый уровень), он сможет воздействовать на ещё одно существо.
Материальные компоненты для этого заклятья – кусочек пробки и святой символ жреца.

3й уровень (ADD-ON)

Accelerate Healing (Alteration) Ускорить лечение (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Время (Time)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1d4 дня**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание позволяет зачарованному существу естественным образом восстанавливать удвоенное количество хитов в день в течение 1d4 дней. Другими словами, под действием заклятья *ускорить лечение* персонаж восстанавливает 2 хита за день обычного отдыха или 6 хитов за день, отдыхая в кровати. Заклинание не имеет никакого влияния на зелья лечения или другие волшебные формы лечения.

Adaptation (Enchantment/Charm, Alteration) Адаптация (Чары/Очарование, Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Война (War)**		
Дальность:	**Особый**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**Особое**
Область воздействия:	**1 отряд (до 200 человек)**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание может быть использовано двумя различными способами.
Первый, используемый на поле битвы, имеет диапазон 180 ярдов, исполняется в течение одного хода, и его эффект длится 1d4+2 (3-6) ходов. В течение этого времени, зачарованный боец может сражаться на одном определенном типе ландшафта (указанном заклинателем), как будто это любимый ландшафт (см. правила BATTLESYSTEM ™) для этого бойца. На время действия заклинания боец не получает никаких бонусов при сражении на его настоящем любимом ландшафте; любимый ландшафт, установленный магически, имеет приоритет. Жрец может развеять эффект заклятья в любой момент по своему желанию.
Материальный компонент заклятья – щепотка глиняного порошка.
Второй вариант заклятья требует предварительной подготовки. Жрец и отряд должны быть в пределах 100 ярдов от места поклонения божеству жреца. Время активации – 5 ходов.
При исполнении заклинания боец получает бонусы, описанные выше, но с двумя главными различиями. Во-первых, боец не теряет выгоду от сражения на собственном любимом ландшафте (боец имеет два любимых ландшафта). Во-вторых, заклинание действует до следующего заката. Только жрецы 12-ого уровня и выше могут исполнять эту разновидность *адаптации*.
Материальный компонент заклятья – святой символ жреца.

Astral Window (Divination) Астральное окно (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Астральная (Astral)**		
Дальность:	**5 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**2 уровня/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Квадрат 10×10 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

После прочтения заклятья, в воздухе перед жрецом появляется «окно», через которое он (и любое другое существо) может увидеть Астральный План. *Астральное окно* может быть размером от 1×1 фут до 10×10 футов по выбору заклинателя. Окно нельзя перемещать, и если жрец отходит дальше, чем на 5 ярдов от окна, оно немедленно исчезает, а заклятье рассеивается.
Назвав имя определенного существа или предмета, жрец может увидеть его в окне. Пока действует заклятье, жрец может приказать окну показать разные объекты. Каждый раз при выборе нового объекта, окно становится серым в полоску, поскольку при этом в нем быстро проносятся пейзажи Астрального Плана. Это продолжает 1d4 раунда, пока окно наконец не показывает выбранный объект. Если объекта нет в Астральном Плане, окно показывает случайно выбранное место.
Окно работает в обе стороны; существа на Астральном Плане могут видеть жреца также легко, как он видит их. Однако, разговаривать посредством *астрального окна* невозможно.
Обычно существа не могут проходить через окно, хотя могут попытаться это сделать. Шанс на успех составляет 5% и увеличивается на 1% за каждый уровень или Hit Dice индивидуума. Чтобы пройти сквозь окно, размеры существа или объекта должны соответствовать размерам окна; в противном случае сквозь окно пройдет лишь часть существа (например, монстр может просунуть лапу или язык).
Используя заклинание *астральное окно*, совместно с *астральным заклятьем* 7-го уровня персонаж может прибыть в то место Астрального Плана, которое будет показано в окне.

Caltrops (Invocation/Evocation) Ежики (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Война (War)**		
Дальность:	**20 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание позволяет жрецу усеять некоторую площадь магически созданными ежиками. Заклинание может создавать два вида ежиков: противопехотные или анти кавалерийские. Первые имеют небольшой размер и предназначены для выведения из строя пехоты. Анти кавалерийские ежики больше по размерам и наносят серьезный урон коннице, бойцам размера L и больше. Анти кавалерийские ежики настолько большие, что существа размера M или меньше могут легко обходить их. Поэтому такие ежики не наносят вреда пехоте.
Каждый раз, когда бойцы проходят по зачарованной площади, они получают урон 4 (от противопехотных ежиков) или 6 (от анти кавалерийских ежиков). Если бойцы осуществляют ураганную атаку (charge), то попадая на ежиков, они получают двойное повреждение. Если отряд останавливается в каком-то месте площадки, засеянной ежиками, то на обратном пути всем его членам вновь наносится урон.
Это заклинание может засеять до 160 квадратных ярдов земли (например, 4×40 ярдов, 2×80 ярдов и т.д.) противопехотными ежиками или до 90 квадратных ярдов (например, 3×30 ярдов, 2×45 ярдов и т.д.) анти кавалерийскими ежиками.
Ежики не делают никаких различий между другом и врагом; любое существо, наступившее на ежик, получает урон. Преимущество магических ежиков в том, что жрец может заставить их исчезнуть в любой момент.
В отличие от обычных ежиков, волшебные ежики не так легко убрать: они остаются на месте, пока время действия заклинания не заканчивается.
Материальный компонент заклятья – золотой ежик.

Choose Future (Divination) Выбрать будущее (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Время (Time)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

В следующем раунде после исполнение этого заклинания, зачарованному существу позволяет дважды сделать бросок на атаку, инициативу или спасбросок. Зачарованное существо может выбрать лучший результат. Например, жрец зачитывает заклятье *выбрать будущее* на боевого товарища. В следующем раунде воин атакует врага мечом. Воин делает два броска на атаку вместо одного, а затем выбирает, какой из бросков определит результат его атаки.
Материальные компоненты заклятья – две песчинки и лепесток розы.

Create Campsite (Conjuration/Summoning) Разбить лагерь (Заклинание/Вызывание)

Источник ToM
ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Путешествие (Travelers)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Область радиусом 50 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Этим заклинанием жрец призывает множество крошечных невидимых слуг, разбивающих лагерь для жреца и его компаньонов. Заклинатель указывает место расположения лагеря (в пределах круга с радиусом 50 футов) и количество людей, для которых требуется разбить лагерь (максимальное количество людей равно утроенному уровню заклинателя).

Слуги очищают площадку от камней, ставят палатки и раскладывают спальные мешки, разжигают костер, приносят воду и готовят пищу. Место стоянки создается так умело, что оно сливается с окружающим ландшафтом, уменьшая шанс обнаружения лагеря на 50%. Однако костер, громкий шум и другие действия могут свести на нет всю маскировку.
Создание лагеря занимает 4d4 (4-16) раунда.
Слуги делают лагерь из предоставленных им вещей и снаряжения; в противном случае они импровизируют, используя материалы, находящиеся в пределах 50 ярдов от обозначенного места стоянки. Например, если у партии нет никаких палаток или кроватей, слуги создадут грубые, но удобные кровати из сорняков и травы и временный полог из листьев и веток. Если вокруг нет никаких материалов (например, в пустыне или подобном бесплодном ландшафте), слуги постараются создать как можно более комфортные условия для ночлега с учетом существующих ограничений.
Слуги не могут сражаться за партию, доставлять сообщения или осуществлять любые другие действия, кроме создания лагеря.
Материальные компоненты заклятья – кусок веревки, кусочек дерева и капля воды.
Реверс заклятья, *свернуть лагерь* (*break camp*), приказывает невидимым слугам убрать все следы лагеря (в области радиусом 50 футов). Слуги гасят костры, возвращают камни и пакуют вещи людей, количество которых равно утроенному уровню заклинателя. Этот процесс занимает 4d4 (4-16) раунда. В результате следы пребывания людей полностью исчезают.
Материальные компоненты заклятья – те же самые, что и для заклятья *разбить лагерь*.

Efficacious Monster Ward (Abjuration) Эффективная защита от монстров (Отречение)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Куб со стороной 10 футов/уровень**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклинание запрещает монстрам с Hit Dice 2 или меньше входить в область действия заклинания. Таким существам позволяется сделать спасбросок; успех означает, что они игнорируют эффект заклинания и могут войти в защищенную область.
Заклинание воздействует на область в форме куба со стороной 10 футов за каждый уровень заклинателя (например, жрец 9-й уровня мог бы заколдовать область объемом 90×90×90 футов).
Монстры, которые находились внутри зоны действия при исполнении заклятья не подвержены его действию. Однако, если они покинут защищенную область, то не смогут вернуться. Находясь вне области действия заклятья, монстры могут швырять камни, копья и другое метательное оружие в защищенные цели, а также использовать заклинания, нацеленные внутрь защищенной области.
Материальные компоненты заклятья – святой символ жреца и щепотка соли.

Emotion Control (Alteration, Enchantment/Charm) Контроль эмоций (Изменение, Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль, Обаяние (Thought, Charm)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**1 существо/5 уровней в пределах куба со стороной 20 футов**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклинание можно использовать одним из двух способов: на самого жреца или на другое существо.
В первом случае заклятье воздействует только на жреца и позволяет ему прятать свои истинные эмоции от волшебного исследования. Таким образом, жрец может блокировать эффекты заклинаний вроде *ESP* (*ESP*) или *чтения эмоций* (*emotion read*). Во время действия *контроля эмоций* любое существо, исполняющее одно из подобных заклинаний, будет ощущать эмоцию, выбранную жрецом, но не его истинные эмоции. При прочтении *контроля эмоций* жрец определяет ложную эмоцию, которую желает показать.

Контроль эмоций также дает жрецу бонус +2 к спасброскам от следующих заклинаний: *испугать* (*spook*), *дразнить* (*taunt*), *раздражение*(*irritation*), *узнать характер* (*know alignment*), *напугать* (*scare*), *эмоции* (*emotion*), *страх* (*fear*) и *иллюзорный убийца* (*phantasmal killer*). Если на жреца исполнить любое из этих заклятий, он немедленно делает спасбросок, даже если не знает, от кто именно исполнил заклятье.
Если другой персонаж использует *ЕСП* (*ESP*) или *чтение эмоций* (*emotion read*), жрец делает спасбросок от заклинания с бонусом +1 на каждые 5 уровней жреца. Если спасбросок был успешен, другой заклинатель узнает ложную эмоцию; если жрец проваливает спасбросок, заклинатель узнает истинную эмоцию жреца.
Второй вариант исполнения этого заклинания позволяет жрецу вызывать у жертвы определенную эмоциональную реакцию (подобно заклинанию *эмоции* (*emotion*)). Ниже приведены типичные эмоции, однако DM может позволить вызывать и другие эмоциональные эффекты.
Храбрость: жертва становится неистовой, получая +1 к броску на атаку и +3 к повреждению, временно получает 4 хита (ранения жертвы вычитаются сначала из этих временных хитов). Жертва никогда не проверяет мораль и получает бонус +5 к спасброскам от различных форм страха. Храбрость противопоставляется страху (и отменяется им).
Страх: жертва бежит от жреца в течение всего времени действия заклятья, даже покинув область воздействия. Страх противопоставляется храбрости (и отменяется ей).
Дружба: жертва положительно относится к любому человеку. С точки зрения игры это означает, что любой результат броска по таблице реакций при столкновении (Таблица 59 в DMG) перемещается на одну колонку влево. Таким образом, угрожающий герой становится осторожным, безразличный герой становится дружественным и т.д. Дружба противопоставляется ненависти (и отменяется ею).
Ненависть: жертва отрицательно реагирует на любое столкновение. С точки зрения игры это означает, что любой результат броска по таблице реакций при столкновении (Таблица 59 в DMG) перемещается на одну колонку вправо (то есть, дружественный герой становится безразличным, осторожный герой становится угрожающим и т.д.). Ненависть противопоставляется дружбе (и отменяется ею).
Счастье: объект случайно ощущает горячность, благополучие и уверенность, изменяя все броски на реакцию на +3. Жертва вряд ли нападет, если ее не спровоцировать. Счастье противопоставляется печали (и отменяется ею).
Печаль: жертва погружается в мрачную меланхолию и склонна к угрюмому самоанализу. Все броски на атаку делаются с пенальти -1, а броски на инициативу – с пенальти +1. Шанс удивить жертву увеличен на -2. Печаль противопоставляется счастью (и отменяется им).
Надежда: мораль жертвы улучшается на +2. Спасброски, броски на атаку и повреждение улучшены на +1 на время действия заклятья. Надежда противопоставляется безнадежности (и отменяется ею).
Безнадежность: мораль жертвы ухудшается на -10. Кроме того, когда исполняется заклятье, все жертвы должны немедленно сделать проверку морали. Безнадежность противопоставляется надежде (и отменяется ею).
Все жертвы второй версии заклятья, даже добровольные, должны сделать спасбросок от заклинания, сопротивляясь изменению эмоций. В дополнение ко всем другим модификаторам, спасброски делаются с пенальти -1 за каждые три уровня жреца, читающего заклинание.
Материальный компонент для обеих версий заклинания – маленький пучок руна или нечесаной шерсти, которая исчезает при прочтении заклинания.

Extradimensional Detection (Divination) Обнаружить иное измерение (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Числа, Прорицание (Numbers, Divination)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Область шириной 10 футов и длиной 60 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

После исполнения заклятья *обнаружить иное пространство* жрец увидеть любые внепространственные «врезки» или карманы в области 10×60 футов, на которую он смотрит. Жрец может поворачиваться, просматривая дугу в 60° за каждый раунд или может медленно двигаться, перемещая область действия заклинания.

Внепространственные «врезки» появляются в результате исполнения таких заклятий, как *трюк с веревкой* (*rope trick*), а также являются частью таких предметов, как вместительный мешок (bag of holding) и портативное отверстие (portable hole). Жрец не получает сведений касательно размера «врезки» или ее источника.
Это заклинание обнаруживает врата между планами и врата, открытые заклинанием *пространственная складка (dimensional folding)*.
Заклинание может быть блокировано каменной стеной толщиной в один фут или больше, твердым металлом толщиной 1 дюйм или деревом толщиной 1 ярд.

Helping Hand (Invocation/Evocation) Рука помощи (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Путешествие (Travelers)**		
Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Если жрец пойман или находится в опасности, это заклинание поможет ему вызвать подмогу. Заклинание создает призрачный образ руки, парящий на высоте одного фута. Заклинатель может использовать его, чтобы найти персонажа или существо, основываясь на описании его внешности. Заклинатель может указать расу, пол и внешность, но не специфические характеристики, вроде уровня, жизненных ценностей или класса. После того, как рука получает распоряжения, она начинает искать обозначенное существо. Рука летает со скоростью 48. Радиус поиска ограничен 5 милями от заклинателя.
Если рука не смогла найти обозначенное существо, она возвращается к заклинателю (если он все еще в пределах означенной области). Рука показывает протянутую ладонь, показывая, что нужный персонаж или существо находятся дальше 5 миль. После этого рука исчезает.
Если рука находит обозначенного персонажа, то начинает звать его за собой. Если персонаж подчиняется, рука следует в направлении заклинателя, ведя персонажа по самому короткому и проходимому маршруту. Рука парит в 10 футах перед персонажем, перемещаясь перед ним. Рука исчезает, как только подведет персонажа к заклинателю.
Персонаж не обязан следовать за рукой или помогать заклинателю. Если персонаж не идет за рукой, рука продолжает подзывать его, пока не истечет время действия заклятья. Если заклинание теряет силу, в то время как персонаж идет к заклинателю, рука исчезает; персонаж должен положиться на собственные способности, чтобы найти заклинателя.
Если в радиусе 5 миль находятся несколько людей, соответствующих описанию заклинателя, рука находит самое близкое существо. Если это существо отказывается следовать за рукой, рука не будет разыскивать второго персонажа.
Рука призрачна и не имеет никакой физической формы. Рука может быть замечена только заклинателем и потенциальными целями. Она не может участвовать в бою и не выполняет никаких иных действий кроме поиска персонажа и сопровождения его до жреца. Рука не может проходить сквозь твердые объекты, но может проходить через маленькие трещины и щели.
Материальный компонент заклятья – черная шелковая перчатка.

Invisibility Purge° (Abjuration) Удаление невидимости° (Отречение)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Квадрат со стороной 10 футов/жрец**	**Спасбросок:**	**Нет**

Все невидимые существа, входящие в область, зачарованную *удалением невидимости*, немедленно становятся видимыми. Заклинания, создающие невидимость, не работают в пределах границ очарованной области, также, как и волшебные устройства типа микстур невидимости (portion of invisibility). Существа с

естественной способностью к невидимости не способны использовать эту способность в пределах области воздействия заклятья. Невидимые объекты, которые вносятся в зачарованную область, также станут видимыми.
Невидимые существа или люди, которые находились внутри области действия *удаления невидимости* в момент исполнения заклятья, остаются невидимыми. Однако, если эти существа выходят из области воздействия, а затем снова входят в нее, они немедленно становятся видимыми. Такие существа также теряют любую естественную способность стать невидимым, пока они остаются в пределах области действия заклятья.
Существо, выпившее микстуру невидимости (portion of invisibility) вне охраняющейся области, обычно становится невидимым, но снова появляется, когда входит в область поражения. Если существо покидает область воздействия заклятья, но продолжительность действия микстуры невидимости еще не истекла, оно снова становится невидимым.
Существа, невидимые по природе или не имеющие никакой видимой формы (вроде невидимых призраков) не подвержены действию этого заклинания.
Материальные компоненты заклятья – святой символ жреца и серебряное зеркало не больше, чем три дюйма в диаметре.
Удаление невидимости может быть использовано как кооперативное магическое заклинание. Потенциал этого заклинания может быть увеличен, если несколько жрецов используют его одновременно. Тогда продолжительность действия заклинания равна одному ходу за каждый уровень наиболее мощного жреца, плюс один ход за каждого жреца-помощника. Каждый жрец увеличивает область воздействия на один квадрат 10×10 футов (эти области должны быть смежны). Таким образом, жрец 9-ого уровня и два жреца 5-ого уровня мог бы исполнить удаление невидимости с областью действия 10×30 футов и временем действия 11 ходов.

Know Customs (Divination) Знание обычаев (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Путешествие (Travelers)**		
Дальность:	**Особый**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклинание позволяет получить общие сведения об обычаях, порядках и социальном этикете племени или деревни. Заклинатель должен быть в пределах 30 ярдов от члена племени или деревни, чтобы заклятье сработало. Выбранный человек должен обладать знанием, к которому стремится заклинатель; например, целью заклятья не может быть младенец, сумасшедший или мертвец (хотя субъект может спать или находиться без сознания).
Отобранному сельскому жителю позволяется сделать спасбросок; если спасбросок был успешен, заклинание не дает никакой информации.
Если цель проваливает спасбросок, заклинатель получает общее знание порядков и обычаев местных жителей, включая общие для всех местных племен или кланов (например, обычаи, соблюдаемые всеми гигантами). Типичная информация, полученная при помощи *знания обычаев*, включает знаки внимания (посторонние должны отводить глаза при обращении к местным должностным лицам), местные ограничения (никаких животных или эльфов в пределах городской черты), общие представления о важных праздниках и общеизвестные пароли, которые знают большинство граждан (вроде фразы, которую следует говорить охранникам на главных воротах). Кроме того, заклинание дает жрецу бонус +1 к броску на реакцию (отношение к персонажу) при встрече с представителями местного населения.
Знание порядков и обычаев не означает, что заклинатель будет вести себя должным образом. *Знание обычаев* должно использоваться как обычная информация; при желании DM может изменить качество информации, полученной от цели заклятья.

Line of Protection° (Abjuration) Линия защиты° (Отречение)

Источник ToM
ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Защита (Protection)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Линия длиной 30 ярдов**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это кооперативное заклинание требует, чтобы его одновременно исполняли как минимум два жреца. В ходе прочтения заклятья, жрецы определяют, будет ли линия стационарной или подвижной.
Если линия неподвижна, каждый жрец должен нанести особый символ на объектах, между которыми протянется линия, например, на стенах сторожки или на стволах двух деревьев. Если заклинание мобильно, жрецы должны встать на концах линии, закрепляя ее.
После того, как заклинание произнесено, между двумя точками крепления (символы или жрецы) появляется мерцающее поле силы. Поле имеет высоту 10 футов и искрится энергией. Объекты по ту сторону поля выглядят нечетко, будто в тумане, но все же различимы.
Поле наносит 1d3 пунктов повреждения всем существам, проходящим сквозь него; злые существа и нежить получают 1d8 пунктов повреждения. Существа, которые делают успешный спасбросок, не получают никаких повреждений. Существа, которые могут перелететь через поле, сделать под ним подкоп или телепортироваться на другую сторону, также не получают никаких повреждений.
Если заклинание прочитано в мобильной форме, жрецы могут двигаться с половинной скоростью (ограничено нормой более медленного жреца). Жрецы не могут осуществлять никаких других действий, так как вся их энергия тратится на движение и поддержание поля.
После создания поле не может быть увеличено или уменьшено в длину, и должно оставаться прямым. Жрецы могут поворачивать, но не могут идти друг к другу или «сгибать» поле. Если между двумя жрецами оказывается объект диаметром более 5 футов, заклятье рассеивается. Таким образом, существа, низкие стены, молодые деревья, столбы и подобные объекты не будут нарушать действия заклинания.
Поскольку это заклятье кооперативное, несколько жрецов могут связаться вместе, чтобы создать более длинное поле. Каждый жрец формирует конец одного поля и начало другого, подобно опорным столбам изгороди. Каждая *линия защиты* должна быть прямой, но поле может быть согнуто в каждом стыке. Четыре жреца могли бы формировать длинную линию, квадрат или узор в виде буквы Z. Ограничения на перемещение полей остаются теми же. DM может назначать различные штрафы к норме передвижения в зависимости от сложности узора.
Материальные компоненты заклятья – символ сана* жреца, посох или религиозный знак, который каждый заклинатель поднимает вверх.
Реверс этого заклятья, *линия разрушения* (*line of destruction*), причиняет 1d3 повреждения всем существам, проходящим через него. Оно наносит 1d8 пунктов повреждения паладинам и добрым существам. Существа, которые делают успешный спасбросок, не получают никаких повреждений.
* – в оригинальном тексте использовалось слово crosier – епископский посох, символ власти епископа. *Прим переводчика*.

Memory Read (Divination) Чтение памяти (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль (Thought)**		
Дальность:	**5 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклинание позволяет жрецу читать память отдельного субъекта. Жрец переживает воспоминания также глубоко, как и жертва. Время, требуемое для прочтения памяти – одна пятидесятая реальной продолжительности читаемого события. Таким образом, жрец может за раунд с небольшим прочитать воспоминание о событии продолжительностью 1 час. Когда жрец просматривает память жертвы, она переживает воспоминания одновременно со жрецом.
Жертва должна иметь Интеллект 5 или больше и должна оставаться в пределах действия заклинания в течение времени, необходимого для чтения нужной информации из ее памяти. Жрецы могут использовать

это заклинание на находящихся без сознания, спящих, магически обездвиженных или парализованных существах.
Жертва может сделать спасбросок от заклятья (спасбросок позволяется, даже если жертва спит или находится без сознания). Кроме того, если информация, которая нужна жрецу, держится жертвой в секрете или жертва пытается ее забыть, то существо получает бонус + 5 к спасброску. Если событие, которое интересует жреца, произошло полгода назад или еще раньше, жертва получает право на второй спасбросок со следующими бонусами (в зависимости от давности события):

Давность события	**Бонус**
6-12 месяцев	0
От 1 до 4 лет	+1
5 лет или раньше	+3

Если жертва выкидывает один из спасбросков, заклинание терпит неудачу.
Это заклинание духовно истощает жреца. Как следствие, он временно теряет 1d3 пункта Здоровья. Они могут быть восстановлены только после восьми часов отдыха. Заклинание не может быть использовано снова, пока Здоровье жреца не восстановлено.
Материальный компонент заклятья – маленький кусок льняной ткани с вплетенными в нее золотыми нитями. Ткань исчезает при исполнении заклятья.

Mistake Magic (Invocation/Evocation) Магическая ошибка (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Хаос (Chaos)**		
Дальность:	**40 ярдов + 10 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Магическая ошибка может быть использована только против волшебника. *Магическая ошибка* изменяет следующее заклинание, исполненное очарованным волшебником, на другое, случайно выбранное из запомненных волшебником заклятий того же или более низкого уровня. Таким образом, если волшебник, очарованный *магической ошибкой*, помнит четыре заклинания 1-го уровня (*броня* (*armor*), *падение пером* (*featherfall*), *прыгать* (*jump*) и *спать* (*sleep*)) и попытается использовать заклинание *спать* (*sleep*), DM случайно выберет одно из четырех запомненных заклинаний. Шанс того, что волшебник исполнит заклинание *спать* (*sleep*) составляет 25%.
Оригинальное заклятье можно заменить только одним из запомненных заклятий. Если волшебник помнил лишь одно заклятье, *магическая ошибка* никак на него не повлияет.
Ошибочные заклинания работают как обычно. Если волшебник пробовал прочитать *левитацию* (*levitate*) на своего товарища, а исполнил *паутину* (*web*), компаньон запутается в паутине со всеми вытекающими последствиями. Если цель находилась в зоне досягаемости заклинания *левитация* (*levitate*), но вне зоны досягаемости *паутины* (*web*), заклинание не будет активироваться и сотрется из памяти заклинателя.
Волшебник, исполняющий заклинание, воспроизводит его обычные устные и жестовые составляющие; он не понимает, что заклятье было испорчено, пока заклятье-замена не вступит в силу. Волшебник также обнаружит, что материальный компонент для окончательного заклинания исчез (так же как и материальный компонент для оригинального заклинания).
Волшебникам, подвергшимся действию *магической ошибки*, позволяется сделать спасбросок от заклинания.

Moment Reading (Divination) Оценка ситуации (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Числа (Numbers)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание позволяет жрецу определить «состояние настоящего» – другими словами изучить «силу», которая является доминирующей в настоящее время. Чтобы использовать заклинание, жрец выбирает ряд случайных чисел и затем изучает узор, содержащийся в этом ряду. Этот узор содержит информацию относительно текущих условий.
С точки зрения игры, когда жрец читает это заклятье, DM сообщает игроку одно слово или короткую фразу (не более пяти слов) для описания «состояния» ситуации. Примеры подходящих описаний – «неизбежная опасность» (DM знает, что дракон приближается к приключенцам); «мир и спокойствие» (лес, в котором лагерь PC может выглядеть угрожающе, но фактически в нем нет ничего опасного) или «предательство» (один из наемников PC – шпион их врага). DM может сделать свой комментарий загадочным, но он всегда должен быть точен и содержать некоторую полезную информацию.
Это заклинание не имеет точной области воздействия. Результат *оценки ситуации* всегда касается жреца и существ, находящихся в непосредственной близости, но определение «близости» меняется в зависимости от обстоятельств. Например, ситуация может характеризоваться фразой «серьезная опасность», если жрец входит во владения дракона, нападающего на незваных гостей, как только увидит их.
Оценка ситуации всегда ведется относительно жреца. Например, даже если жрец является представителем нации, которой грозит война с соседом, *оценка ситуации* не будет этого учитывать, если только жрец не вовлечен лично (например, если он находится на пути движения вражеской армии).
Если исполнять *оценку ситуации* слишком часто, то результаты будут перекрываться. Если жрец использует это заклинание дважды за 12 часов, повторное чтение даст тот же самый результат, что и первое, независимо от фактической ситуации. Но если другой жрец использует заклинание до истечения 12 часов с момента исполнения *оценки ситуации* первым жрецом, он получает верный результат.
Материальный компонент заклятья – набор из 36 маленьких дисков, сделанных из полированной кости, с рунической гравировкой, обозначающей числа. Диски не исчезают при исполнении заклятья.

Random Causality (Alteration) Случайное попадание (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Хаос (Chaos)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3 раунда + 1 раунд/уровень***	**Время исполнения:**	**3***
Область воздействия:	**Одно оружие**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклинание нарушает причинно-следственные связи. Заклинание исполняется на оружие противника. При использовании оружие наносит обычный урон, но не атакуемому существу, а самому нападающему или одному из его товарищей. Если владелец оружия промахивается, то в данном раунде никто не получает повреждений.
Бросая кубик, DM случайным образом определяет жертву, которой наносится урон. DM выбирает кубик, самый близкий по числу граней к числу потенциальных жертв (владелец оружия и его компаньоны). Если число существ меньше числа граней кубика, владелец зачарованного оружия имеет больше шансов быть пораженным. Например, если гоблин атакует мечом, зачарованным этим заклинанием, могут быть поражены он сам и шесть его компаньонов. DM бросает 1d8. Если результата 1-6, то урон получает один из компаньонов гоблина; если результат будет равен 7 или 8, будет ранен сам гоблин.
Оружие зачаровывается на 3 раунда + 1 раунд за каждый уровень заклинателя. Оружие остается зачарованным до конца времени действия заклятья, даже если существо отбросило или поменяло его.
Материальный компонент заклятья – бронзовый кубик.
* – в оригинале явно какая-то ошибка, поскольку в графе «продолжительность» написано «особая» (и в тексте она никак не оговаривается), а во «времени исполнения» – 3 раунда + 1 раунд/уровень. Последнее сильно похоже на продолжительность. Время исполнения я задал равным 3. *Прим. переводчика*.

Rigid Thinking (Enchantment/Charm) Фиксация цели (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Порядок (Law)**		
Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**

Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Фиксацию цели можно исполнить лишь на существо с Интеллектом 3 или больше. Существу позволяется спасбросок от заклятья.
Существо, зачарованное *фиксацией цели*, продолжает выполнять то, что оно делало до прочтения заклятья и не может предпринимать никаких других действий. Разум существа просто не в состоянии придумать другого варианта действий – он фиксируется на единственной мысли. Это состояние сохраняется даже если внешние обстоятельства изменились. Таким образом, воин, сражающийся кобольдом, игнорирует появление бехолдера (beholder), а вор, открывающий замок, не примет во внимание приход трех охранников. Зачарованное существо не повторяет действия механически; оно – не автомат. Существо не будет продолжать обстреливать дракона из лука, если тот убегает от стрел, оно выберет другие способы атаковать дракона, но будет нападать только на него.
Если волшебник исполнял заклинание, когда на него подействовала *фиксация цели*, он не будет пытаться снова прочитать это заклятье (если только он не запомнил несколько таких заклятий). Вместо этого волшебник перенесет все свое внимание на цель последнего заклинания. Он будет концентрироваться на цели пока она не будет выполнена (например, если заклинатель нападал на существо, он продолжит нападать на него; если заклинатель хотел открыть дверь, он будет пытаться сделать это, пока дверь не откроется).
Заклинание перестает действовать, когда существо выполняет зафиксированную цель, (относительно приведенных примеров – до смерти кобольда или открытия замка) или, когда истечет время действия заклятья.

Slow Rot (Abjuration) Замедлить гниение (Отречение)

Источник ToM

Сфера:	**Растения (Plant)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 неделя/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание увеличивает срок хранения плодов, овощей и зерна. Заклинание не действует на мясо. Заклинание действует на продукты растительного происхождения объемом до 100 куб. футов (2800 литров) за каждый уровень заклинателя. Таким образом, даже неопытный жрец может эффективно сохранять продукты в свежем состоянии при хранении или предотвращать гниение плодов на деревьях, пока они не собраны. Это заклинание не защищает продукты от порчи вредителями (например, крысами или саранчой).
Материальный компонент заклятья – щепотка сахара.

Squeaking Floors (Invocation/Evocation) Скрипящий пол (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**10×10 футов/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Поверхность, зачарованная заклятьем *скрипящий пол* издает громкий звук, когда любое существо, больше обычной крысы (больше половины кубического фута или весящее больше, чем три фунта), проходит по этому месту или касается его. Заклинание воздействует на квадрат 10×10 футов за каждый уровень заклинателя. Так, жрец 9-го уровня мог бы заколдовать квадрат со стороной 90 футов.
Скрип можно услышать в радиусе 100 футов, его не заглушают никакие преграды (например, стены или двери). Скрип производится вне зависимости от типа поверхности: деревянной, каменной, земляной или какой-либо другой. Тот, кто услышит скрип, автоматически знает направление звука.

Персонаж, который передвигается бесшумно (используя способность move silently), уменьшает радиус действия заклинания до 50 футов. Существа, способные летать или иначе избегать контакта с поверхностью, не будут активировать *скрипящий пол*.
Материальный компонент заклятья – ржавый скрипящий железный стержень.

Strength of One (Alteration) Сила одного (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Порядок (Law)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**2d6 (2-12) раундов**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**1 существо + 1 существо/2 уровня**	**Спасбросок:**	**Нет**

Исполняя это заклинание на группу законопослушных существ, жрец увеличивает бонусы Силы каждого существа, будто они также сильны как самое сильное существо в группе. Чтобы попасть под действие заклятья, все существа должны коснуться руки жреца во время прочтения. Только люди, полулюди и гуманоиды размером с человека или меньше могут быть субъектами заклятья. Персонажи могут быть смешанной группой с законно нейтральными, законно добрыми, или законно злыми жизненными ценностями. Заклинание не сработает, если в группе есть существо с нейтральными или хаотическими жизненными ценностями.
До исполнения заклятья выбирается ключевое существо. В группе не может быть больше одного ключевого существа, даже если есть другое существо с такой же Силой.
После завершения заклинания, все зачарованные персонажи получают бонус к повреждению, равный бонусу ключевого существа. Если у ключевого существа есть магические бонусы, они не добавляются; добавляется только бонус от его естественной Силы.
Полученный бонус не складывается с естественными бонусами существа. Таким образом, воин с Силой 16 (+1 к повреждению), связанный заклятьем *сила одного* с ключевым существом с Силой 18/07 (+3 к повреждению) получает +3 к повреждению, а не +4. Ключевое существо не получает никакого бонуса.
Зачарованные существа не получают бонусов к THAC0, броску на подъем ворот и изгиб прутьев или к другим параметрам, которые зависят от Силы.
Если ключевое существо умирает во время действия *силы одного*, заклятье мгновенно развеивается. Если умирает один из членов группы, бонусы и продолжительность заклятья не меняются.

Telepathy (Divination, Alteration) Телепатия (Прорицание, Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль (Thought)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход + 2 раунда/уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклинание устанавливает прямой, двухсторонний ментальный контакт между жрецом и отдельным персонажем. Персонаж должен обладать Интеллектом не менее 5, для того, чтобы заклинание вступило в силу. Во время действия заклинания оба человека могут общаться быстро и беззвучно, даже если они обычно говорят на разных языках.
Телепатия не предоставляет доступа к прочим мыслям, воспоминаниям, или эмоциям. Контактирующие существа могут «слышать» только те мысли, которые им активно «посылает» партнер.
Связь между разумами приблизительно в четыре раза быстрее обычного устного общения. Уровень сложности передаваемого сообщения ограничивается выразительной способностью обычного языка. Жесты, мимика и телодвижения передать нельзя.
Жрец может устанавливать «телепатические контакты» с несколькими существами. Чтобы установить новый канал, необходимо каждый раз читать заклятье *телепатия*. Каналы никак не связаны между собой. Например, жрец Балфас телепатически связался с воином Алрой и вором Зимором, дважды использовав заклинание *телепатия*. Балфас может сообщить отдельную мысль и Алре, и Зимору, но Алра и Зимор не

смогут связаться друг с другом. Балфас может «нацелить» мысль так, чтобы только один из двух партнеров получил ее.
Если жрец использует это заклинание на сопротивляющейся жертве (например, если жрец хочет бесшумно угрожать или насмехаться над жертвой), жертва получает право на спасбросок от заклинания. Те, кто добровольно соглашаются установить телепатическую связь, спасбросков не делают.
Свинцовый лист толщиной более ½ дюйма полностью блокирует эффект *телепатии*.

Telethaumaturgy (Enchantment/Charm) Удаленное волшебство (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Числа (Numbers)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2 раунда**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Для исполнения заклятья необходимо, чтобы жрец провел числовой анализ правильного имени жертвы. В результате, когда жрец исполняет на это существо другое заклятье, оно имеет бо́льшую дальность действия. Другими словами, глубже узнавая жертву, жрец создает «канал», облегчающий последующее использование некоторых заклятий.
Удаленное волшебство воздействует лишь на некоторые заклятья:
*Благословить** (*bless*), *команда* (*command*), *очаровать персону или млекопитающее* (*charm person or mammal*), *обнаружить очарование* (*detect charm*), *удержать персону* (*hold person*), *узнать характер* (*know alignment*), *снять проклятье** (*remove curse*), *контроль вероятности* (*probability control*), *поиск* (*quest*) *замешательство* (*confusion*) (только на одно существо), *взыскание* (*exaction*).
Для заклинаний, отмеченных звездочкой (*), *удаленное волшебство* также увеличивает дальность действия реверсивной формы заклинания.
Увеличение диапазона зависит от уровня жреца, исполняющего заклятье:

Дальность уровня	**Множитель**
1-6	×2
7-11	×3
12-16	×4
+17	×5

Таким образом, жрец 12-го уровня, исполнивший *удаленное волшебство* на некоем индивидууме мог бы впоследствии прочитать заклятье *очаровать персону* (*charm person*) на того же индивидуума с расстояния 320 ярдов, при обычном диапазоне в 80 ярдов.
Заклинание, улучшаемое *удаленной магией*, должно быть прочитано не позднее следующего раунда после окончания чтения *удаленной магии*. Заклинания, которые обычно влияют больше чем на одного индивидуума (типа *замешательства* (*confusion*)) будут влиять только на выбранную после прочтения *удаленного волшебства* жертву.
Если *удаленное волшебство* было прочитано жрецом 11-ого или более высокого уровня, оно имеет дополнительный эффект. Если цель находится в пределах обычного диапазона последующего заклинания (например, 80 ярдов для чары *очаровать персону* (*charm person*)), жертва делает спасбросок с пенальти -2.
Подобно заклинанию *узнать человека* (*personal reading*), *удаленное волшебство* срабатывает только в том случае, если жрец знает истинное имя жертвы. Если жрец использует заклинание, зная псевдоним, он не узнает, эффективно ли *удаленное волшебство*, пока последующее заклинание не провалится. Жрец не знает, почему последующее заклинание потерпело неудачу (он может предположить, что жертва просто выкинула спасбросок).
Материальный компонент заклятья – маленькая книга с числовыми формулами и пометками. Эта книга отличается от книги, используемой при чтении заклятья *узнать человека* (*personal reading*). Книга не исчезает при исполнении.

Thief's Lament (Alteration) Плач вора (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**10 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Куб со стороной 5 футов/уровень**	**Спасбросок:**	**Отм.**

При входе в заколдованную область любой вор получает пенальти к проверкам своих навыков. Вору позволяется сделать спасбросок от заклятья; неудача означает, что заклятье подействовало на вора.
Такие навыки, как рыться в карманах, открывать замки, находить/дезактивировать ловушки, бесшумное перемещение, обнаружение шума, лазанье по стенам и сокрытие в тенях уменьшаются на 25 % (однако, ни один навык не может быть менее 5%).
Заклинание воздействует на куб со стороной на 5 футов за каждый уровень заклинателя (заклинатель 10-го уровня мог бы зачаровать куб со стороной в 50 футов).
Материальные компоненты заклятья – святой символ жреца и серебряный ключ.

Unearthly Choir° (Invocation/Evocation) Неземной хор° (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Боевая (Combat)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это кооперативное заклинание требует, чтобы его одновременно прочитали хотя бы три жреца. Во время исполнения жрецы должны быть не дальше 10 футов друг от друга. После завершения чтения заклинания каждый жрец поет мелодию, не обязательно сочетающуюся с другими. Результат заклинания зависит от числа жрецов, исполнивших его.
Трио. В этой форме заклинание проецирует звуковой конус длиной 120 футов и шириной 40 футов. Все существа в пределах области поражения должны сделать спасбросок от заклинания или получить 2d4 (2-8) пунктов повреждений. Те, кто успешно спасся, получают только 1d4 пункта повреждений. Нежить подвергается пенальти -2 к спасброскам.
Квартет. Область поражения такая же, как описано выше. Однако, все те, кто провалит спасбросок, получают 2d4 (2-8) пунктов повреждений и оглушаются на один раунд. Те, кто успешно спасся, получают половинные повреждения и не оглушаются. Нежити не позволено делать спасбросок.
Квинтет. Голоса пятерых певцов обладают очень мощным звучанием. Все в пределах области поражения получают 3d4 (3-12) пункта повреждений (успешный спасбросок уменьшает урон в два раза). Нежити не позволено делать спасбросок. Все существа оглушаются на один раунд. Кроме того, глиняная и стеклянная посуда, хрусталь и прочие хрупкие предметы должны сделать спасбросок от падения или разрушиться.
Ансамбль. Ансамбль состоит из 6-10 жрецов. В этом случае область поражения увеличивается до конуса длиной 180 футов и шириной 60 футов. Все существа в пределах этой области получают 1d4 единицы повреждений от каждого жреца и оглушаются на 1d4 раунда. Успешный спасбросок от заклинания уменьшает урон и продолжительность оглушения в два раза. Нежить с Hit Dice 3 или меньше немедленно гибнет. Вся прочая нежить получает обычные повреждения, но ей не позволяется спасбросок. Стекло, глиняная посуда, хрусталь, костяные и все деревянные изделия (двери, сундуки, столы, стулья, и т.д.) должны сделать спасбросок от сокрушающего удара или разрушится.
Хор. Наиболее мощная группа, хор, включает в себя более одиннадцати жрецов. В этом случае область поражения расширяет до конуса длиной 300 футов и шириной 100 футов. Все в пределах области поражения получают 1d6 единиц повреждений от одного жреца до максимума 20d6 (20-120). Успешный спасбросок от заклинания уменьшает повреждения вполовину. Те, кто провалил спасбросок, оглушаются на 1d10 раундов; преуспевшие в инстинктивной защите оглушаются только на 1d6 раундов. Нежить с Hit Dice 5 или меньше немедленно гибнет. Нежити с большим числом Hit Dice не позволяется спасбросок. Строения, находящиеся в области поражения, повреждаются, как если бы они получили прямое попадание из катапульты (одно попадание за каждых четырех жрецов в хоре). Двери, сундуки и другие хрупкие изделия немедленно разрушаются.

Zone of Sweet Air (Abjuration) Область свежего воздуха (Отречение)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**10 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Куб со стороной 10 футов/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Область свежего воздуха создает невидимый барьер вокруг области действия, который отражает все вредные ядовитые пары, включая созданные волшебством (типа *вонючего облака* (*stinking cloud*)). Заклинание не дает защиты против ядовитых паров, выдыхаемых драконами (типа хлора, выдыхаемого зеленым драконом). Вредные газы, находившиеся внутри области действия во время исполнения заклинания, не исчезают. Свежий воздух проходит внутрь области действия как обычно.
Если ядовитый пар появился внутри области действия (например, в результате прочтения *вонючего облака* (*stinking cloud*)), заклинание действует как обычно, но рассеивается вдвое быстрее (продолжительность действия снижается в два раза).
Заклинание действует на куб со стороной 10 футов за каждый уровень жреца (например, жрец 10-го уровня мог бы воздействовать на куб со стороной 100 футов).
Материальные компоненты заклятья – святой символ жреца, шелковый носовой платок и нить паутины.

Wind Servant Ветряной Слуга (Колдовство/Вызывание)

Источник SaM

Сфера: Элементный (Воздух)	
Дальность: 20 ярдов/уровень	**Компоненты: V, S**
Продолжительность: 1 раунд/уровень	**Время исполнения: 6**
Область воздействия: Специальный	**Спасбросок: Нет**
Незаметность: +3	**Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Средний звуковой/осязательный	**Критические Попадания: Нет**

Это заклинание позволяет жрецу проявлять прекрасный контроль над воздушными потоками и ветрами, возможно гася маленькие огни или управляя легкими объектами, как он хочет в пределах диапазона заклинания. Вообще, жрец ограничен одним дискретным действием в раунд, так как он должен сосредоточить своего *ветряного слугу* на любой данной задаче. *Ветряной слуга* может влиять на объекты или существа, весящие до 1 фунта за каждый уровень заклинателя, вдвое больше, если объект довольно легок или воздушен (плащ, свиток или стог сена, например), или в 10 раз больше, если объект предназначен, чтобы лететь по ветру, типа паруса корабля или птицы в полете.
Если объект в пределах ограничения веса заклинания, заклинатель может направить ветряного слугу, чтобы нести это в порывах и воздушных потоках по летающей норме передвижения 12 (E). Если объект оставляет пределы диапазона заклинания, *ветряной слуга* терпит неудачу, и объект опускается или падает как обычно с этой точки. Летающие существа размера M или меньше, могут планировать к земле или отгоняться при помощи заклинания, если они попадают в пределы ограничения веса, или замедлены на 50% если они превышают ограничение веса. Использование *ветряного слуги* против стрелы или легкого снаряда добавляет штраф -4 к Силе Атаки.
В пыльных, снежных или песчаных областях, заклинатель может вместо этого использовать *ветряного слугу*, чтобы создать небольшую бурю обжигающей пыли вокруг врага. Эта буря причиняет повреждение, равное базовому AC противника уменьшенному на 2d6 единиц и создает -2 штраф Силе Атаки жертвы. Например, враг в кожаном доспехе +1 (AC 7) перенес бы 7-2d6 повреждения, если бы был атакован посредством этого заклинания. Обратите внимание, что любое использование *ветряного слуги* требует пристального внимания жреца; он не может предпринимать никакие другие действия при направлении заклинания.

Summon Animal Spirit Вызывание Духа Животного (Некромантия)

Источник SaM

Сфера: Вызывание
Дальность: 10 ярдов/уровень
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: Специальная
Незаметность: +4
Видимый Признак: Средний визуальный

Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 6
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: d8
Критические Попадания: Среднее (1 попадание) рубящее

Это заклинание вызывает младший дух или эго на помощь заклинателю. Клерики обычно вызывают младших элементалов некоторого вида, в то время как шаманы обычно зовут дух животного или дух природы. Независимо от происхождения духа, он появляется как призрачное животное некоторого вида: волки, медведи, тигры или львы наиболее обычны. *Дух животного* повинуется умственным командам жреца, нападая на его врагов или выполняя любую другую задачу, которую он мог бы выполнить. Существо бестелесно и не может обращаться или управлять объектами любого вида, но оно может видеть и слышать, как обычное животное этого типа и могло бы использоваться как разведчик в опасной области или действовать как отвлечение некоторого вида.
В бою, *дух животного* имеет следующую статистику: MV 24; AC 4; THAC0 15; Повреждение 2d4. Он может быть поврежден только волшебным оружием и может быть поврежден монстрами эквивалентными только +1 или лучшему оружию. Дух имеет количество хитпоинтов, равное 10 плюс уровень заклинателя, так что жрец 6-го уровня колдует дух животного с 16 хитпоинтами. Существо не затронуто *обаянием, сном, обездвиживанием* или другими затрагивающими разум заклинаниями и не переносит никакого повреждения от холодных нападений. Однако, оно уязвимо к *рассеиванию магии* или изгнанию как нежить Hit Dice заклинателя. Если дух животного изгнан, разрушен или рассеян, жрец, который вызвал его, должен сделать инстинктивную защиту против заклинания или быть ошеломлен на 1d4 раунда.
Поскольку дух интеллектуален и имеет свободу воли под руководством заклинателя, жрецу не нужно концентрироваться, чтобы направлять его нападения, *духу животного* можно было бы приказать напасть на заклинателя позади вражеской партии, в то время как клерик вошел бы в рукопашный бой. *Дух животного* использует нападения с фланга или сзади, когда он может, и получает любые обычные боевые премии, на которые живое существо в его позиции имело бы право. Жрец имеет мгновенную, бесшумную связь с *духом животного* и может приказывать ему, чтобы он прекратил нападать, изменял свою цель, или предпринимал почти любое мыслимое желательное действие. Однако, дух должен остаться в пределах диапазона заклинания; если он когда-либо отойдет от жреца больше чем на 10 ярдов за каждый уровень заклинателя, он просто рассеется.
Материальный компонент: маленький свисток, вырезанный из кости соответствующего типа животного.

Dictate Диктат (Очарование/Обаяние)

Источник SaM

Сфера: Обаяние, Порядок
Дальность: 30 ярдов
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: До 6 существ в 20 футовом Кубе
Незаметность: +2
Видимый Признак: Маленький звуковой

Компоненты: V
Время исполнения: 6
Спасбросок: Полная
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Первоначально созданное фракцией Гармонии из Внешних Планов, это полезное заклинание широко распространилось за последние годы. В то время как заклинание доступно как Очарование 2-го круга для членов Гармонии, его общая версия не настолько эффективная и рассматривается заклинанием 3-го круга. Заклинание *диктат* – это улучшенная версия команды, затрагивающая до 6 существ в 20-футовом кубе. Заклинатель не ограничен одним словом и может давать распоряжение не больше, чем в дюжину слов длиной. Все указанные цели, которые проваливают инстинктивную защиту, должны пытаться повиноваться инструкциям заклинателя. Например, жрец мог бы давать *диктат* типа "Стойте здесь, пока я не вернусь" "Бросьте на землю ваше оружие", или "Схватите этого эльфа!" Жертвы продолжат повиноваться непосредственным распоряжениям до одного раунда в уровень опыта заклинателя.
Те, кто не могут понять заклинателя не затронуты, также, как и персонажи, которые не понимают языка заклинателя. Кроме того, распоряжение должно давать немедленный и очевидный курс действия для жертвы; *диктат* "Умри!" или "Почувствуй к нему жалость!" Просто заставил бы подчиненных остановиться в

замешательстве в течение одного раунда. Плохо сформулированные или запутанные команды дают жертвам от +1 до +4 премии при их инстинктивных защитах по усмотрению Данжон Мастера. Точно так же, если после того, как жертва проваливает свою инстинктивную защиту, и ей дают очевидно самоубийственный *диктат*, жертва просто теряет свой следующий раунд, поскольку она борется с принуждением.

Repair Injury Лечение Определенных Повреждений (Некромантия)

Источник SaM

Сфера: Лечение
Дальность: Прикосновение
Продолжительность: Мгновенный
Область воздействия: 1 Существо
Незаметность: +5
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S
Время исполнения: 1 ход
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Лечение определенных повреждений предназначено для использования в кампаниях, применяющих правила критических ударов или критических попаданий. Это заклинание излечивает одно определенное повреждение или рану (см. Главу 8). Оно может использоваться, чтобы срастить сломанную кость, облегчить опухоль и боль от растяжения связок или вывиха, или восстановить повреждение мягких тканей типа поврежденного глаза, уха или отрубленного сухожилия. Если используется как простое заклинание лечения, *лечение определенных повреждений* восстанавливает 1d10+1 хитпоинтов поврежденному персонажу, но если используется чтобы излечить эффекты определенного повреждения, *лечение определенных повреждений* автоматически снимает царапины, раненное, поврежденное или сломанное состояние, и облегчает любые боевые штрафы, штрафы перемещения или максимальных хитпоинтов, связанные с рассматриваемым повреждением. Заклинание не восстанавливает никаких потерянных хитпоинтов жертве, кроме 1d10+1, что являются побочной премией при работе заклинания.
Беран, файтер с 44 хитпоинтами, ударен дубиной людоеда. Удар причиняет 12 единиц повреждения, но Беран также ломает бедро. Это повреждение уменьшает его до максимума 25% его обычного общего количества хитов, так что текущее количество хитпоинтов Берана снижается с 32 до 11 после того, как сражение заканчивается. Кроме того, он не способен перемещаться или нападать из-за эффектов повреждения.
Когда дым рассеивается, Талмос жрец прибывает на помощь Берану. Используя лечение определенных повреждений*, он сращивает сломанное бедро Берана. Заклинание вылечивает 6 хитпоинтов в процессе. Беран больше не переносит штрафы движения или нападения за сломанное бедро и имеет 17 хитов. Со временем или дополнительным лечением, он сможет восстановить свое обычное общее количество 44 хита.*
Лечение определенных повреждений также полезно, если надо иметь дело с ранами раздробленной, разбитой или разрушенной категории. Это заклинание уменьшает серьезность повреждения к сломанному уровню, что означает, что оно заживает, как будто это 20d6 потерянных хитпоинтов. Только одно *лечение определенных повреждений* может использоваться на любой данной ране, так что персонажу с разрушенным коленом могло бы требоваться все еще много времени, чтобы оправиться даже после применения этого заклинания.
Отрубленные члены, разрушенные глаза или уши, и потери характеристик, вызванные подобными повреждениями не могут быть излечены этим заклинанием. *Лечение определенных повреждений* – эквивалент *лечения серьезных ранений* с целью замедления или остановки кровотечения.

Unfailing Premonition Немедленное Предупреждение (Предсказание)

Источник SaM

Сфера: Время
Дальность: 0
Продолжительность: 1 ход + 2 раундов/уровень
Область воздействия: Заклинатель
Незаметность: +3
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S
Время исполнения: 6
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Определяя возможное будущее и результаты действий заклинателя, это заклинание обеспечивает персонажа временным шестым чувством или чувством опасности. Заклинание работает на подсознательном уровне, и заклинатель получает сильные интуитивные импульсы, когда он рассматривает курсы действия, которое могут создавать непосредственное физическое повреждение или повредить ему. Например, если бы жрец собирался открыть найденный сундук, *немедленное предупреждение* создало бы вспышку понимания или озарения, дающую ему сообщение, что он не должен этого делать. Точно так же открытие двери, которая ведет в логовище свирепого тролля, также может вызывать предупреждение от заклинания. Угроза NPC, который вероятно, ответит тем что достанет оружие и нападет на героя, создало бы предупреждение, но угроза NPC, который сквитается со жрецом через час или два не будет вызывать предупреждение.
Немедленное предупреждение также весьма полезно в бою, пока жрец повинуется его инстинктам и чувствам, уловкам или приемам, которые его подсознание ему подсказывает. Пока действует это заклинание, жрец получает +2 премию к его Армор Классу и инстинктивным защитам, но в любом данном раунде имеется 25% шанс, что он должен будет откладывать свое заявленное действие, чтобы повиноваться предупреждающему импульсу заклинания.
Предупреждение работает только на действиях, предпринятых самим жрецом. Если его компаньон собирается потянуть за таинственный рычаг, который опустит на жреца 10-тонный блок камня, он не получает никакого предупреждения.

Detect Spirits Обнаружение Духов (Предсказание)

Источник SaM

Сфера: Предсказание
Дальность: 0
Продолжительность: 1 ход + 1 ход/уровень
Область воздействия: Дорожка 10x60 футов
Незаметность: +4
Видимый Признак: Средний визуальный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 6
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это предсказание показывает присутствие развоплощенных или нематериальных духов всех типов, включая темных духов, злых духов, призраков, астральных проекций существ, персонажей или монстров, использующих *магический сосуд* или овладение, и (конечно) духов животных и духов природы. Персонажи или монстры, которые просто *невидимы, фазированы* или *эфирны*, не считаются духами, так как они физически реальны несмотря на свой необычный статус. Заклинатель обнаруживает духов в дорожке шириной 10 футов и длиной 60 футов; любой в пределах области поражения показан в своей любимой форме или внешности для всех кто может его видеть. Простое обнаружение духа не дает заклинателю любой специальной способности общаться с ним или нападать на него.
Материальный компонент для этого заклинания – маленький кулон из медного провода, стоящий по крайней мере 20 gp.

Weather Prediction Предсказание Погоды (Предсказание)

Источник SaM

Сфера: Погода
Дальность: 0
Продолжительность: Мгновенный
Область воздействия: Заклинатель
Незаметность: +5
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S
Время исполнения: 1 раунд
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Используя это заклинание, жрец может предсказывать погодные условия в данном месте, сроком на время равное одному дню за каждый уровень. Заклинатель узнает преобладающие условия, тенденции и погодные системы, которые могут повлиять на это место. Температура, скорость ветра, его направление, облачный покров и осадки могут быть предсказаны с точностью 95% на следующий день, и уменьшаются на 10% за каждый день после этого. Другими словами, предсказание жреца на 95% точно в течение первого дня, на 85% точно в течение второго, на 75% точно на третий, и так далее. Но волшебные или сверхъестественные явления не могут быть предсказаны.

Жрецы сил, заинтересованных погодой могут использовать это заклинание, чтобы определить лучшее время для некоторых церемоний или праздников. Другие жрецы находят *предсказание погоды* полезным для планирования поездок или выбора места разбивки лагеря.

Hold Poison Приостановление Действия Яда (Некромантия)

Источник SaM

Сфера: Лечение
Дальность: Прикосновение
Продолжительность: 1 день/уровень
Область воздействия: 1 Существо
Незаметность: +3
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 1
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это заклинание улучшенная версия *замедления действия яда*, с продолжительностью, измеряемой в днях, а не часах. Когда брошено на жертву, которая была отравлена любыми средствами, *приостановление действия яда*, останавливает действие яда и предотвращает его от нанесения любого дополнительного повреждения жертве. (В большинстве случаев, чтобы быть эффективным, заклинание должно быть брошено в течение начального времени действия яда.) Повреждение, которое уже было причинено, не восстановлено, но пока действует *приостановление действия яда*, жертва может быть вылечена или излечена от повреждения, вызванного ядом любыми обычными средствами.
Это заклинание может использоваться, чтобы на неопределенно долго отложить начало действия яда, если заклинатель хочет продолжать использовать его на отравленном персонаже прежде, чем предыдущее *приостановление действия яда* постепенно проходит. Однако, каждый раз как используется новое *приостановление действия яда*, чтобы остановить прогрессирование яда в течение следующих нескольких дней, имеется 2% совокупный шанс, что заклинание потерпит неудачу, и яд возьмет свое. Злые жрецы, как известно, преднамеренно отравляли персону, а затем использовали это заклинание, чтобы мучить жертву пребыванием при смерти в течение нескольких дней. Это может быть чрезвычайно эффективной угрозой, если жертва не имеет доступа к заклинанию *нейтрализации яда*.
Материальный компонент: святой символ жреца и зубчик чеснока, размятый и обмазанный на месте повреждения (или съеденный, если яд проглочен).

Fortify Укрепление Позиции (Изменение)

Источник SaM

Сфера: Война
Дальность: 60 ярдов
Продолжительность: Постоянное
Область воздействия: 10 футовый Куб/2 уровня
Незаметность: +6
Видимый Признак: Средний визуальный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 1 раунд
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Посредством этого заклинания, жрец подготавливает область как защитную позицию. *Укрепление позиции* может использоваться, чтобы подготовить ровную область типа дороги или поля, или холмистую или скалистую область типа склона, леса или насыпи. Большие комнаты или палаты типа пещеры или большого зала также могут быть *укреплены*. Точные эффекты заклинания зависят по природы *укрепляемого* участка.
А. Ровный Участок Под Открытым Небом: Вал или плотина из земли и свободных камней вырастают из земли по периметру участка, оставляя снаружи мелкий ров. Существа, защищающие вал получают 50% укрытие против метательной стрельбы (+4 премия к АС), или 25% укрытие (+2 премия), если они открываются, участвуя в рукопашном бою или метая снаряды с вала. Нападавшие не могут ураганно атаковать, бежать или очень быстро бежать по "рву и валу". Большие, открытые комнаты или палаты с несколькими неровностями могут попадать в эту категорию.
В. Неровный Участок Под Открытым Небом: Свободные камни и валуны, мертвые деревья и заросли плотных колючих кустарников сложены так, чтобы сформировать защитную стену или вал по периметру области поражения. Персонажи, скрывающиеся позади стены получают 75% укрытие (+7 премия к АС), или 50% укрытие, если они открываются, метая снаряды или защищая стену. В рукопашном бою, защитники стены

получают +1 премию к Силе Атаки; человеческого размера нападавшие должны тратить один полный раунд на лазание по стене, чтобы войти в укрепленную область. Естественные пещеры и большие загроможденные палаты попадают в эту категорию.
С. Болотистый или Низменный Участок: В областях типа болота, топи, трясины или тундры, укрепление позиции не может поднимать стену или вал, чтобы закрыть защитников. Вместо этого, заклинание создает заполненный водой ров вокруг периметра области поражения. Этот ров - шириной 10 футов и от 2 до 4 футов глубиной; большинству существ требуется 1 полный раунд чтобы перейти ров, и защитники получают +1 премию к Силе Атаки против врагов, которые пробираются по рву или поднимаются вверх на другой стороне. Укрепления постоянны, хотя эрозия, выветривание, очищение или заполнение могут быстро сносить участок, возвращая это к его первоначальному состоянию. Материальный компонент: панцирь улитки, посыпанный алмазным порошком, стоящим 100 золотых. В battlesystem® правилах, *укрепление позиции* обеспечивает боевую единицу +2 премией защиты к ее AR против снарядов и рукопашных нападений, но никакой премии против метательных атак в болотистых или низменных местностях.

Control Animal Управление Животным (Очарование/Обаяние)

Источник SaM

Сфера: Животная
Дальность: 60 ярдов + 10 ярдов/уровень
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: 1 животное
Незаметность: +3
Видимый Признак: Маленький звуковой/ осязательный
Компоненты: V, S
Время исполнения: 6
Спасбросок: Полная
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Когда жрец использует это заклинание, он вынуждает животное делать то что он хочет. Существо имеет право на инстинктивную защиту против заклинания; если она терпит неудачу, заклинатель может управлять существом простыми командами, и оно будет действовать любым желательным способом. Типовые команды включают нападение, быстрый бег, усилие и т.д. Убийственные или самоубийственные команды предоставляют жертве еще одну инстинктивную защиту, чтобы вырваться на свободу из-под контроля заклинателя, с от +1 до +4 премии в зависимости от крайности распоряжений заклинателя. Приказ животному участвовать в бою, не обязательно самоубийствен, пока предполагаемый противник – не больше чем в три раза больше Hit Dice животного, или больше чем на две категории размера больше чем жертва. Например, волк (3 Hit Dice, размер M) напал бы на тролля (6+6 Hit Dice, размер L) без колебания, но он мог бы вырываться на свободу из-под контроля заклинателя, если бы ему приказали напасть на дракона размера H или 8+8 HD громадного умбру.
Управление животным устанавливает умственную связь между заклинателем и жертвой, и животное может быть направлено бесшумной умственной командой, пока оно остается в пределах диапазона. Поскольку интеллект заклинателя направляет животное, существо может быть способно предпринять действия обычно вне своего собственного понимания, типа управления объектами своими конечностями и ртом. Заклинатель не должен концентрироваться, чтобы поддерживать контроль над существом, если он не пробует направлять его на то, что оно обычно не могло бы сделать.
Управление животным работает только на обычных или гигантского размера животных с оценками Интеллекта между 1 и 4. Волшебные животные, монстры и существа низкого Интеллекта или выше иммунны к эффектам этого заклинания. Друиды всегда избегают использовать это заклинание.

Etherealness Эфирность (Изменение)

Источник SaM

Сфера: Числа
Дальность: 0
Продолжительность: 1 ход + 1 раунд/уровень
Область воздействия: Заклинатель
Незаметность: +2
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S
Время исполнения: 1
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это заклинание во многих отношениях походит на волшебное заклинание 5-го уровня *эфирность*, но имеются несколько важных различий. Во-первых, жрец не может оставлять Эфирную Границу и уходить в Глубокий Эфир; поэтому, в конце продолжительности заклинания, он должен возвратиться на Главный Материальный План, хочет ли он того или нет. Во-вторых, жрец не может использовать это заклинание на нежелающей цели и может делать другое существо эфирным, только если жертва желает этого, и она в физическом контакте со жрецом, когда активировано заклинание. Помимо себя, заклинатель может переносить одно существо в два уровня опыта (три на 5-ом, четыре на 7-ом, пять на 9-ом и так далее) на Эфирный План. Даже если жрец отказывается от нахождения на Эфирной Границе, оказавшиеся в затруднительном положении персонажи автоматически вернутся назад, когда заклинание закончится.
Пока жрец *эфирный*, он не может быть обнаружен любыми средствами за исключением заклинания *обнаружения фазы* или *истинного наблюдения*. Он чувствует свою среду как серый и чуждый туман. Никакое действие, которое он предпринимает не может повлиять на физический мир, но он может проходить через стены, двери и другие твердые объекты без помех. Жрец может захотеть добровольно закончить заклинание в любое время, возвращаясь в физический мир за один раунд. Если заклинатель занимает твердый объект, когда заклинание заканчивается, то его швыряет в Глубокий Эфир, и он оказаться в затруднительном положении в кататоническом оцепенении, пока он не будет спасен.

Death's Door Порог смерти (Necromancy)

Источник: NEC

Сфера: Necromantic
Дальность: Прикосновение **Компоненты: В, С, М**
Длительность: 1 час/уровень **Время сотворения: 6**
Область воздействия: Один человек или человекоподобный **Спабросок: Нет**

Когда священник использует данное заклинания, он прикасается к существу, которое ранено, без сознания или «на пороге смерти» (от –1 до –9 hp). Заклинание приводит hp раненого существа к 0, уводя его от смерти. Хотя жертва остается без сознания, кровотечение и ухудшение состояния прекращаются на время действия заклинания. Субъект (с 0 hp) может быть сразу же приведен в сознание жреческими заклинаниями или предметами, восстанавливающими потерянные hp.
ДМ должен модифицировать данное заклинание, если он не использует опциональное правило «задержки на пороге смерти» (страница 75 *DMG*). Если ДМ считает, что персонажи умирают сразу же по достижении 0 hp, данное заклинание оживляет смертельно раненных (от 0 до –9 hp) персонажей, при условии, что оно сотворено в пределах 1–10 раундов с момента гибели персонажа. Субъект заклинания должен сделать успешный бросок на системшок, чтобы выжить во время воздействия заклинания, и в случае успеха навсегда теряет единицу Con.
Модифицированное таким образом заклинание поднимает hp пострадавшего до 1, после чего их повышать далее с помощью магического лечения, как указано выше. Если после смерти прошло слишком много времени, пострадавшего можно вернуть к жизни только с помощью заклинания *animate dead* или другой, более мощной формы некромантии.
Материальными компонентами заклинания служат святой/нечестивый символ священника, лоскут белого полотна и любая мазь.

Life Drain Вытягивание жизни (Necromancy)

Источник: NEC

Сфера: Necromantic
Дальность: Прикосновение **Компоненты: В**
Длительность: Особая **Время сотворения: 6**
Область воздействия: Одно существо **Спасбросок: ½**

Про чтении данного заклинания, прикасаясь к другому существу, жрец может укрепить его жизненную силу за счет жизненной силы жертвы. Данное заклинание позволяет жрецу вытянуть из живого существа 1–8 hp плюс 1 hp на каждый уровень жреца. Жрец может сразу же забрать hp себе или передать их другому существу в пределах 1–4 раундов после сотворения заклинания. Украденные hp могут повысить hp получающего их существа до уровня выше его нормального максимума. В этом случае они сохраняются только на один ход на

каждый уровень священника. Любые повреждения, нанесенные субъекту, вычитаются сначала из добавочных hp.
Хотя данное заклинание применяется в основном злыми священниками, получающими hp от невинных жертв, тем не менее, его также возможно использовать с благородными целями, но только с добровольного согласия всех участвующих. В случае, если жертва (донор силы) не идет на это добровольно, удачный спасбросок показывает, что заклинанию оказано частичное сопротивление, и вытягивается лишь половина hp.
Заклинание *life drain* никак не действует на нежить. Тем не менее, жрец-нежить может вытягивать hp из жертвы и передавать их живому союзнику.

Spirit Bind Пленение души (Necromancy)

Обратимое
Источник: NEC

Сфера: Necromantic
Дальность: 10 ярдов **Компоненты: В, С, М**
Длительность: Постоянная **Время сотворения: 1 раунд**
Область воздействия: Один труп **Спасбросок: Отриц.**

При сотворении данного заклинания вблизи свежего трупа, его жизненная сила связывается с его физическими останками, что не дает душе отправится в посмертное существование. Душа покойного (предположительно сопротивляющаяся) делает спасбросок против заклинания (как если бы он был жив) с пенальти –1 на каждые три уровня опыта жреца, не считая первого (–2 на 7 уровне, –3 на 10 уровне, до максимума –6 на 19 уровне).
Заклинание *spirit bind* должно быть прочитано над телом покойника в пределах одного раунда после его смерти на каждый уровень опыта священника. Таким образом, священник 10 уровня может привязать душу того, кто умер до хода (*turn*) назад. В случае успеха тело с *плененной душой* приобретает бледно-серебристое или розовато-лиловое свечение. Обыкновенные животные и даже монстры с невысоким интеллектом инстинктивно избегают этой некромантической ауры.
Под действием данного заклинания тело становится иммунным к обычному гниению и разложению. Таким образом, заклинание *spirit bind* может быть использовано для сохранения тела для последующего *оживления* или *воскрешения*. В этом случае тело с *плененной душой* считается погибшим менее суток назад. Более того, благодаря сильной некромантической связи между душой и телом, жертва получает –10% к броску на системшок.
Необходимо отметить, что данное заклинание часто используется жрецами смерти с намного более темными целями. Для усопшего *пленение души* не является чем-то приятным. Душа может не знать о своем текущем местоположении или течении времени (как хотелось бы думать добрым священникам, использующим данное заклинание), но она наверняка осознает, что поймана или пленена. В таком состоянии на душу гораздо проще оказывать давление угрозами вечного пленения, кроме того, ее проще допросить с помощью заклинаний *speak with dead*. Некоторые мудрецы считают, что заклинание *spirit bind* можно использовать для создания отвратительных големов из плоти.
Хотя тело с плененной душой не подвержено обычному гниению и разложению (а также не уничтожается животными и тупыми монстрами), оно никак не защищено от уничтожения разумным существом. Если тело уничтожить, душа *привязывается* к последней местности, в которой находились останки. Такая неупокоенная, полусвободная душа может стать бестелесной нежитью (подобно видению (*apparition*), баньши (*banshee*), духу, погибшего (*haunt*), полтергейсту (*poltergeist*), духу (*wraith*), призраку (*spectre*) или привидению (*ghost*)). Душа, лишенная свободы таким образом, может быть освобождена только обратным заклинанием (см. ниже) или заклинанием *dispel evil* (заклинания *dispel magic* или *reverse curse* в этом случае неэффективны). Из-за значительной опасности для субъекта и сопутствующих моральных проблем добрые жрецы обычно избегают использовать заклинание *spirit bind* без крайней необходимости.
Обратное заклинание, *spirit release*, разрывает связь души с материальным миром и часто используется на официальных похоронах. Бестелесная нежить имеет спасбросок для сопротивления воздействию заклинания, с теми же пенальти, как указано для *spirit bind*. В случае неудачи неупокоенный дух рассеивается и отправляется в другой план существования. Необходимо отметить, что ни один из вариантов данного заклинания не действует на нежить, имеющую тело (такую как упыри, личи и вампиры), а также на существ из внешних планов существования.

4й Уровень

4й уровень (PHB)

Abjure (Abjuration) Изгнать (Отречение)

Сфера:	**Вызывания (Summoning)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье может отослать экстрапланарное существо назад на его родной план существования. Заклятье не срабатывает против существ со статусом полубога или выше, но их слуги и миньоны могут быть изгнаны. Если у существа есть особое (верное) имя, его нужно знать и использовать. Придётся преодолеть любое сопротивление магии у существа, или заклятье потерпит неудачу. Жрец имеет 50% вероятность успеха (бросок не меньше 11 на 1d20). Бросок поправляется разницей в уровнях или Хит Дайсах между заклинателем и изгоняемым существом; нужное число уменьшается, если у жреца Хит Дайс больше, и увеличивается, если Хит Дайс больше у существа. Если заклятье успешно, существо мгновенно забрасывается назад на свой план. Попавшее под воздействие существо должно выжить при проверке на шок организма. Если у существа нет показателя значения Здоровья, ему надо выбросить 70% + 2%/Хит Дайс или уровень. Заклинатель не может указать, где именно на плане окажется изгнанное существо. Если попытка потерпела неудачу, жрец должен получить другой уровень, прежде чем он сможет попытаться изгнать данное существо снова.
Заклятье требует святой символ жреца, святую воду, и некоторое вредное для существа вещество.

Animal Summoning I (Conjuration/Summoning) Вызывание животных I (Заклинание/Вызывание)

Сфера:	**Животных, Вызывания (Animal, Summoning)**		
Дальность:	**Радиус в 1 милю**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи данного заклятья заклинатель вызывает до восьми животных с Хит Дайсом 4 или меньше, любого названного им в вызове типа. Придут только те животные, что находились в пределах дальности заклятья на момент его сотворения. Заклинатель может повторить зов трижды, пытаясь призвать животных трёх различных видов. Например, сначала заклинатель пытается позвать диких собак – всё без пользы, потом он безуспешно вызывает ястребов, и наконец зовёт диких лошадей, которые могут и не находится в радиусе зова. DM должен определить вероятность присутствия в пределах дальности заклятья животных вызываемого вида. Вызванные животные помогают заклинателю всеми доступными им средствами, оставаясь до конца боя, до окончания особой миссии, до того, когда заклинатель окажется в безопасности, пока он не отошлёт их, и т.д. Можно вызывать только обычных или гигантских животных; это заклятье не может позвать фантастических зверей или монстров (химер (chimerae), драконов (dragons), горгонов (gorgons), мантикор (manticores), и т.д.).

Call Woodland Beings (Conjuration/Summoning) Позвать лесных созданий (Заклинание/Вызывание)

Сфера:	**Вызывания (Summoning)**		
Дальность:	**100 ярд./уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**Особое**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Посредством этого заклятья, заклинатель может вызвать к себе определённых лесных существ. Естественно, это заклятье работает только вне помещений, но не обязательно только в лесных местах. Заклинатель начинает чтение и беспрерывно продолжает его, пока не появится вызываемое существо, или пока не

пройдёт два хода (слова и жестикуляция просты, поэтому это не накладывает усталость на заклинателя). Можно вызвать только один тип из ниже перечисленных созданий. Они приходят, только если они в пределах дальности зова.
Заклинатель может позвать трижды, каждый раз другой тип. Как только зов обернётся успехом, другой тип вызвать нельзя, без ещё одного исполнения заклятья (DM посмотрит свою карту местности или обоснует вероятность нахождения каждого такого существа в дальности заклятья, основываясь на природе местности, где находится заклинатель в момент сотворения заклятья).
Существам вызываемым заклятьем разрешён спасительный бросок против заклятья (с пенальти -4), чтобы избежать вызова. Любые обитатели лесов, ответившие на зов, благоприятно относятся к заклинателю, и оказывают ему любую доступную им помощь. Однако, если зовущий или члены его партии имеют злой характер, существа получают ещё один спасительный бросок против заклятья (на этот раз с бонусом +4), когда они подойдут на 10 ярдов к заклинателю или другому злому персонажу с ним. Если их спасительный бросок был успешен, эти создания немедленно постараются скрыться. В любом случае, если заклинатель потребует, чтобы вызванные существа вступили в бой за него, они должны будут сделать проверку лояльности основанную на Обаянии заклинателя и на том, что он от них хочет.
Это заклятье работает только в отношении к нейтральным или добрым лесным существам, как определит DM. Поэтому, DM может свободно дополнять или изменять список, как лучше на его взгляд.
Если заклинатель лично знает определённое лесное существо, это существо можно позвать с удвоенной обычной дальностью. Если это сделано, на других лесных созданий воздействовать уже нельзя.
Если в следующей таблице указана процентная вероятность, друиды и другие жрецы природы добавляют 1% за уровень заклинателя. Можно использовать вероятность, если о данной местности нет информации по кампании.
Материальные компоненты этого заклятья – сосновая шишка и восемь ягод остролиста.

	Тип леса		
Тип вызываемого существа	**Лёгкий**	**Умеренный/Средний**	**Густой/Девственный**
28 брауни (brownies)	30%	20%	10%
1d4 кентавра (centaurs)	5%	30%	5%
1d4 дриады (dryads)	1%	25%	15%
1d8 пикси (pixies)	10%	20%	10%
1d4 сатира (satyrs)	1%	30%	10%
1d6 спрайтов (sprites)	0%	5%	25%
1 тринт (treant)	--	5%	25%
1 единорог (unicorn)	--	15%	20%

Cloak of Bravery (Conjuration/Summoning) Плащ храбрости (Заклинание/Вызывание)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Очарования (Charm)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *плащ храбрости* можно наложить на любое желающее того существо. Защищённый индивидуум получает бонус к своему спасительному броску против любой встреченной формы страха (но не трепет – способность некоторых меньших и больших сил). При использовании заклятье может подействовать на от одного до четырёх существ (по выбору заклинателя). Если действие распространяется только на одного, бонус к спасительному броску будет +4. Если двое, то бонус станет +3, и так далее, до того, как четыре существа будут защищены бонусом +1. Магия заклятья *плащ храбрости* срабатывает лишь однажды, и затем заклятье оканчивается, независимо от успеха спасительного броска существа. Заклятье оканчивается после восьми часов, если до того времени не потребуется спасительный бросок.
Обратное к этому заклятью, *плащ страха*, наделяет одно существо, к которому прикоснётся заклинатель, возможностью по желанию излучать персональную ауру страха в 3-футовом радиусе. Все другие персонажи и

существа в этой ауре должны сделать успешный спасительный бросок против заклятья или убегать в панике 2d8 раундов. По выбору мастера, напуганные индивидуумы могут ронять или не ронять предметы.
Заклятье не действует на любых неупокоенных. Эффект можно использовать только однажды, и заклятье прекратится после восьми часов, если не будет использовано ранее. Члены партии получателя не имеют иммунитета к эффектам заклятья.
Материальный компонент заклятья *плащ храбрости* – перо орла или ястреба. Для обратного требуется перья с хвоста коршуна или курицы.

Control Temperature, 10' Radius (Alteration) Управлять температурой, радиус 10 футов (Изменение)

Сфера:	**Погоды (Weather)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**4 хода + 1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**10-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда будет исполнено это заклятье, температура вокруг заклинателя может меняться на 10 F, вверх или вниз, за уровень опыта заклинателя. Так, заклинатель 10-го уровня может повысить или понизить окружающую температуру на значение от 1 до 100 градусов. Это заклятье можно использовать для обеспечения комфорта заклинателю и тем, кто с ним, в экстремальных погодных условиях. Партия может стоять без верхней одежды во время сильнейшей метели (правда на них будет лить), или делать лёд для своих напитков во время подъёма невыносимой жары.
Заклятье также предоставляет защиту от интенсивных нормальных и магических атак. Если крайняя степень температуры вне возможностей воздействия заклятья (обжигающий взрыв огненного шара или ледяной холод белого дракона), заклятье снижает наносимое повреждение на 5 пунктов за каждый уровень заклинателя. Допустимы нормальные спасительные броски и снижение производится уже после сделанного или проваленного спасительного броска. После поражения такой атакой, заклятье немедленно разрушается.
Материальный компонент для этого заклятья – полоска ивовой коры (для снижения температуры) или листья малины (для повышения температуры).

Cure Serious Wounds (Necromancy) Лечить серьёзные раны (Некромантия)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Исцеления (Healing)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье – более мощная версия заклятья *лечить лёгкие раны (cure light wounds)*. Возложив свою руку на существо, волшебник лечит 2d8+1 пункт повреждений от ран или других увечий в теле существа. Это лечение не может действовать на нематериальных, неживых, или экстрапланарных существ.
Причинить серьёзные раны (Cause serious wounds) – обратное заклятье, которое действует аналогично заклятью *причинить лёгкие раны (cause light wounds)*, где сначала требуется прикоснуться к жертве. При успешном прикосновении наносится 2d8+1 пункт повреждения.

Detect Lie (Divination) Обнаружить ложь (Прорицание)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Прорицания (Divination)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Жрец, который исполнил это заклятье, тут же может понять, говорит ли указанное существо ложь, преднамеренно и сознательно. Заклятье не открывает правду, не обнаруживает случайные огрехи, и необязательно определяет уклончивые ответы. Субъект получает спасительный бросок против заклятья, который регулируется только Мудростью *заклинателя* – например, если заклинатель обладает Мудростью 18, спасительный бросок субъекта снижается на 4 (смотрите Таблицу 5: Мудрость).
Материальный компонент для заклятья *обнаружить ложь* – золотая пыль на 1 gp.
Обратное заклятье, *скрытая ложь (undetectable lie)*, предотвращает магическое обнаружение лжи, произносимой существом, на 24 часа.
В качестве материального компонента для обратного заклятья требуется бронзовая пыль.

Divination (Divination) Прорицание (Прорицание)

Сфера:	**Прорицания (Divination)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *прорицание* используется чтобы запастись полезным советом касательно особой цели, события, или деятельности, которая произойдёт в период одной недели. Совет может быть простым, в виде одной фразы, или он может принять форму загадочного стиха или предзнаменования. В отличие от заклятья *предчувствие (augury)*, это заклятье даёт точный совет.
Например, если вопрос звучит "Хорошо ли нам будет если мы рискнём заглянуть на третий этаж?", и ужасный тролль охраняющий 10,000 gp и *щит +1* притаился рядом со входом на этаж (DM предполагает, что партия может побить тролля в трудном бою), ответ прорицания может звучать: "Приготовленное масло и открытый огонь осветят ваш путь к богатству." В любом случае DM контролирует получаемую информацию и то, в каких случаях дополнительное прорицание даст дополнительную информацию. Имейте в виду, что если сразу не воспользоваться информацией, условия вероятно изменятся, и информация станет бесполезной (в примере, тролль может уйти и забрать сокровище с собой).
Базовый шанс верного прорицания – 60%, плюс 1% за каждый уровень опыта жреца, исполняющего заклятье. DM может изменить базовый шанс в зависимости от предсказываемых действий (если, например, против заклятья приняты неординарные меры предосторожности). Если бросок не удался, заклинатель знает о неудаче, если только не мешает магия, приносящая ложную информацию.
Материальные компоненты заклятья *прорицание* – пожертвование, ладан, и святой символ жреца. Если производится необычно важное *прорицание*, может потребоваться пожертвование особо ценных камней, ювелирных изделий, или магических предметов.

Free Action (Abjuration, Enchantment) Свобода действий (Отречение, Чары)

Сфера:	**Очарования (Charm)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет существу, к которому прикоснулся заклинатель, во время действия заклятья нормально двигаться и атаковать, даже под влиянием магии, которая мешает движению (заклятья вроде *паутины (web)* или *замедлить (slow)*), или под водой. Оно даже снимает или защищает от эффектов парализации и *удерживающих* заклятий. Под водой индивидуум движется с нормальной (поверхностной) скоростью и наносит полное повреждение, даже таким рубящем оружием как топоры и мечи, и таким сокрушительным как кистени, молоты, и булавы, при условии, если оружие держится в руке, а не метается.
Заклятье *свободы действий* тем не менее не позволяет *дышать под водой* без соответствующей магии.
Материальный компонент – кожаный ремень, обвязанный вокруг руки или аналогичной конечности, который дезинтегрируется по окончании заклятья.

Giant Insect (Alteration) Гигантское насекомое (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Животных (Animal)**		
Дальность:	**20 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**От 1 до 6 насекомых**	**Спасбросок:**	**Нет**

С помощью этого заклятья жрец может превратить одно или больше насекомых нормального размера в более крупные их формы, напоминающие гигантских насекомых, описанных в Monstrous Manual. За один раз можно изменить только насекомых одного типа (т.е. за одно исполнение заклятья нельзя наложить эффект на муравья и муху), и все насекомые должны вырасти до одного размера. Количество насекомых и их получаемый размер зависит от уровня жреца:

Уровень жреца	**Хит Дайс насекомого**	**Максимальная сумма HD**
7-9	3	9
10-12	4	12
13+	6	15

Например, жрец 8-го уровня может вырастить трёх насекомых до 3 Хит Дайсов, четырёх насекомых до 2 Хит Дайсов, или девять насекомых до 1 Хит Дайса. Летающие насекомые с 3 или больше Хит Дайсами могут нести наездника размером с человека (предполагается, что они могут нести 80 фунтов за Хит Дайс).
Если заклятье было прервано по какой-либо причине, или насекомые подвергаются любому другому магическому эффекту (включая и этот), насекомые умирают и заклятье разрушается. DM решает, сколько насекомых какого типа доступно; часто это ещё большее ограничение, чем пределы данные выше.
Если созданное этим заклятьем насекомое совпадает с описанием существующего монстра, используйте описание монстра. Иначе же, специальное описание создаст DM, гигантская форма имеет Класс Брони между 8 и 4, одну атаку, и наносит 1d4 пунктов повреждения за Хит Дайс.
Например, жрец 14-го уровня использует заклятье *гигантское насекомое* чтобы увеличить одного жука (всё что нашлось) до 6 HD. DM решает, что жук имеет AC 5 и делает один укус на 6d4 пункта повреждения.
Имейте в виду, что заклятье работает только на настоящих насекомых. Паукообразные, ракообразные, и другие виды маленьких существ остаются вне эффекта. Все гигантские насекомые, созданные этим заклятьем не пытаются ранить жреца, но контроль жреца над такими существами ограничен до простейших команд ("атаковать", "защищать", "охранять", и так далее). Приказы атаковать определённое существо при его появлении, или охранять от особых происшествий, слишком сложны. Если не приказать им обратное, гигантские насекомые пытаются атаковать всех, и вся что рядом с ними.
Обратное заклятье, *уменьшенное насекомое (shrink insect)*, уменьшает любое гигантское насекомое до нормального размера. Число попавших под воздействие жреца Хит Дайсов вычитается из числа Хит Дайсов насекомых, и любое насекомое сниженное до 0 Хит Дайсов считается уменьшенным. Частичное уменьшение игнорируется; насекомое либо сжимается, либо не меняется. Так, жрец 9-го уровня атакованный гигантскими муравьями может уменьшить трёх муравьёв воинов или четырёх рабочих муравьёв, не дав им спасительного броска. Это заклятье не действует на разумных насекомоподобных существ.
Для любой версии заклятья жрец должен использовать свой святой символ.

Hallucinatory Forest (Illusion/Phantasm) Галлюцинация леса (Иллюзия/Фантом)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**80 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**40-фт. кв./уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется данное заклятье, создаётся галлюцинация леса. Иллюзорный лес выглядит совершенно натурально и не отличен от настоящего леса. Жрецы, связанные с лесами – как и такие существа как кентавры (centaurs), дриады (dryads), зелёные драконы (green dragons), нимфы (nymphs), сатиры (satyrs), и тринты

(treants) – распознают истинную природу леса. Все другие существа верят в его существование, и перемещаются по нему соответственно. Прикосновение к иллюзорной растительности не влияет на магию и не открывает её природу. Иллюзорный лес сохраняется, пока он не будет магически рассеян обратным заклятьем или заклятьем *развеять магию (dispel magic)*. Очертания области образуют грубый прямоугольник или квадрат, и имеют в глубину хотя бы 40 футов, в любом указанном заклинателем направлении. По желанию заклинателя лес может занимать меньше максимальной площади. Один из его краёв может появиться на расстоянии до 80 ярдов от заклинателя.

Hold Plant (Enchantment/Charm) Удержать растение (Чары/Очарование)

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**80 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**1d4 растения в 40-фт. квадрате**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *удержать растение* действует на растительную материю так: 1) оно заставляет ходячие растения прекратить движение; 2) оно не даёт растительной материи опутываться, хватать, или вырастать; 3) оно не даёт растительной материи издавать звук или что-то, что не вызвано ветром. Эффекты заклятья действуют на все виды растений, включая паразитические и грибные виды, и магически анимированные или наделённые другой магией. Оно действует на таких монстров как зелёная слизь (green slime), все виды плесени (molds), ползающие кучи (shambling mounds), визгуны (shriekers), тринты (treants), и т.д. Продолжительность заклятья *удержать растение* составляет один раунд за уровень опыта заклинателя. Оно действует на 1d4 растения в области 40 футов x 40 футов, или в квадрате невысокой наземной растительности, вроде травы или плесени, со стороной от 4 до 16 ярдов. Если в качестве цели заклятья заклинатель выбрал только одно растение (или квадрат в 4 ярда), спасительный бросок растения (или области растительности) делается с пенальти -4; если два растения (или квадрат в 8 ярдов), то спасительный бросок терпит пенальти -2; в случае трёх растений (или квадрата в 12 ярдов), пенальти составит -1; и при максимуме в четыре растения (или квадрата в 16 ярдов), спасительные броски не меняются.

Imbue With Spell Ability (Enchantment) Наделить способностью к заклятьям (Чары)

Сфера:	**Очарования (Charm)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Пока не будет использована**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Персона, к которой прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Использованием этого заклятья жрец может перевести ограниченное число и выбор своих имеющихся в памяти заклятий, и способность исполнить их, на другую персону. Этот дар могут получить только те, кто не исполняет заклятья (включая рейнджеров ниже 8-го уровня и паладинов ниже 9-го уровня); чары *наделить способностью к заклятьям* не работают на тех, кто относится к исполняющим заклятья классам, на неразумных монстров, и на индивидуумов с Хит Дайсом меньше 1. Кроме того, такая персона должна иметь значение Мудрости 9 или выше. Можно перевести только заклятья жрецов информационной или защитной направленности, или заклятье *лечить лёгкие раны (cure light wounds)*. Перенос любого другого типа заклятий отменяет всю попытку, включая любые допустимые заклятья, которые уже были выбраны. Персоны высокого уровня могут по решению жреца получить больше одного заклятья:

Уровень получателя	**Передаётся заклятий**
1	Одно заклятье 1-го уровня
3	Два заклятья 1-го уровня
5+	Два заклятья 1-го и одно 2-го уровня

Переменные характеристики переданного заклятья (дальность, продолжительность, область воздействия, и т.д.) функционируют в соответствии с уровнем жреца, давшего заклятье.

Жрец, исполнивший *наделить способностью к заклятьям* на другого персонажа, теряет столько заклятий 1-го и 2-го уровней, сколькими он наделил получателя, пока тот не использует их или не будет убит. Например,

жрец 7-го уровня с пятью заклятьями 1-го и с четырьмя заклятьями 2-го уровня наделяет бойца 10-го уровня заклятьями *лечить лёгкие раны* и *замедлить яд (slow poison)*. У священника в памяти теперь может быть только четыре заклятья первого уровня пока не будет использовано лечение, и только три заклятья 2-го уровня, пока не будет использовано *замедление яда*, или пока не будет убит боец. В то же время жрец отвечает перед объектом своей веры за использование этих заклятий.
Материальные компоненты для этого заклятья – святой символ жреца, плюс некоторый незначительный предмет от получателя, символизирующий его профессию (отмычка для вора, и т.д.). Этот предмет, и любой материальный компонент для передаваемого заклятья, затрачивается в момент исполнения *наделить способностью к заклятьям*.

Lower Water (Alteration) Понизить воду (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Стихийная, Воды (Elemental, Water)**		
Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *понизить воду* заставляет воду или подобную жидкость в области воздействия уменьшить уровень до минимальной глубины в 1 дюйм. Воду можно понизить на 2 фута за каждый уровень опыта жреца. Вода убывает в квадратной области, стороны которой составляют в длину 10 футов за уровень заклинателя. Так, жрец 8-го уровня действует на объём до 16 фута x 80 футов x 80 футов, заклинатель 9-го уровня на объём в 18 футов x 90 футов x 90 футов, и так далее. В очень больших и глубоких водных массивах, таких как глубокий океан, заклятье создаёт водоворот, который увлекает вниз корабли и другие посудины, подвергая их опасности и не давая им возможности уйти обычным способом во время действия заклятья. При использовании на водных элементалях и других существах, основанных на воде, это заклятье действует как заклятье *замедлить (slow)*: существо перемещается с уменьшенной вполовину скоростью, и делает за каждый раунд половину атак. На других существ оно не действует.
Обратное к нему, *поднять воду (raise water)*, заставляет воду или подобную жидкость вернуться до своего высшего природного уровня: весенний паводок, пик прилива, и т.д. Это может сделать броды непреодолимыми, снять севшие на мель корабли, и может даже смывать мосты, если так решит мастер. Оно аннулирует *понизить воду*, и наоборот.
Материальные компоненты этого заклятья – святой (или несвятой) символ и щепотка пыли.

Neutralize Poison (Necromancy) Нейтрализовать яд (Некромантия)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Исцеления (Healing)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**1 существо или 1 куб. фут вещества/2 уровня**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи заклятья *нейтрализовать яд*, жрец обезвреживает любой вид яда в существе или субстанции. Имейте в виду что оппонента, такого как ядовитая рептилия или змея (или даже отравленное оружие оппонента), избегающего прикосновения, жрецу нужно успешно атаковать в бою. Это заклятье может предотвратить смерть отравленного существа, если оно исполнено до момента смерти. Действие заклятья постоянно только по отношению к яду, имевшемуся в существе на момент прикосновения; таким образом, существа (и объекты) образующие яд не будут обезврежены навсегда.
Обращённое заклятье, *отравить (poison)*, тоже требует успешного броска на атаку, и жертве разрешается спасительный бросок против яда. Если он неуспешен, жертва будет выведена из строя и умрёт за один ход, если яд не будет магически нейтрализован или замедлен.

Plant Door (Alteration) Дверь в растениях (Изменение)

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *дверь в растениях* открывает магический портал или проход через деревья, подлесок, заросли, или любую подобную растительность – даже растительность магической природы. Дверь в растениях открыта для создавшего её заклинателя, заклинателя более высокого уровня, или дриадам; другим требуется показать её местонахождение. Дверь позволяет даже заклинателю войти в сплошной ствол дерева и остаться там до окончания заклятья. Заклятье также даёт возможность пройти или спрятаться любому существу размером с человека или меньше; возможность спрятаться зависит от наличия места. Если дерево срубается или горит, находящиеся внутри должны покинуть дерево пока оно не упало или не сгорело, или иначе они будут тоже убиты. Продолжительность заклятья – один ход за уровень опыта заклинателя. Если заклинатель решает остаться внутри дуба, заклятье длится в девять раз дольше обычного; если он внутри ясеня, оно длится в три раза дольше. Заклятье создаёт путь до 4 футов в ширину, 8 футов в высоту, и 12 футов в длину за уровень опыта заклинателя. Заклятье не работает на растительных монстрах (ползающие кучи (shambling mounds), плесень (molds), слизь (slimes), тринты (treants), и т.д.).
Материальные компоненты для этого заклятья – кусочек древесного угля и святой символ заклинателя.

Produce Fire (Alteration) Создать огонь (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Стихийная, Огня (Elemental, Fire)**		
Дальность:	**40 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**12-футовый квадрат**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья, заклинатель создаёт огонь площадью до квадрата со стороной 12-футов. Хотя он держится только один раунд (если только не подожжёт возгораемый материал), огонь созданный заклятьем наносит 1d4 пункта повреждения плюс 1 пункт за уровень заклинателя (1d4 + 1/уровень) существам в его области. Он поджигает горючие материалы, такие как ткань, масло, бумагу, пергамент, дерево, и подобное, и тем самым вызывает непрерывное горение.
Обратное, *погасить огонь (quench fire)*, тушит любой нормальный огонь (угли, масло, жир, воск, дерево, и т.д.) в области воздействия.
Материальный компонент для любой версии – масса из серы и воска скатанная в шарик, который надо бросить в цель.

Protection from Evil, 10' Radius (Abjuration)Защита от зла, радиус 10 футов (Отречение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Защиты (Protection)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**10-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Шар защиты этого заклятья во всех отношениях идентичен заклятью *защита от зла (protection from evil)*, за исключением того, что он окружает намного большую область и его действие длится дольше. Эффект центрируется и двигается вместе с существом, к которому прикоснулись. Любое защищённое существо может сломать поле против зачарованных/вызванных монстров, если оно их атакует. Существо, не могущее полностью поместиться в область воздействия (например, титан в 21 фут), остаётся частично незащищённым, и подвергается назначенным мастером пенальти. Если такое существо является получателем заклятья, то заклятье действует как нормальное *защита от зла* только на него.

Обратное, *защита от добра, радиус 10 футов (protection from good, 10' radius)*, защищает против добрых существ.
Чтобы завершить заклятье, заклинатель должен начертить круг 20-футового диаметра используя святую (или несвятую) воду и ладан (горящий навоз), в зависимости от версии заклятья*защиты от зла*.

Protection from Lightning (Abjuration) Защита от молний (Отречение)

Сфера:	**Защиты, Погоды (Protection, Weather)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Эффект заклятья *защита от молний* меняется в зависимости от того, кто является получателем магии – заклинатель или какое-нибудь другое существо. В любом случае заклятье держится не дольше одного хода за уровень заклинателя.
Если заклятье наложено на заклинателя, оно предоставляет полную неуязвимость к электрическим атакам вроде дыхания дракона, или магическим молниям вроде *молнии (lightning bolt), шокирующего рукопожатия (shocking grasp)*, великана грозы (storm giant), блуждающего огонька (will 'o wisp), и т.д., пока заклятье не поглотит 10 пунктов электрического повреждения за уровень заклинателя, после чего оно пропадёт.
Если заклятье наложено на другое существо, оно даёт бонус +4 к спасительным броскам против электрических атак, и снижает повреждение, полученное от таких атак на 50%.
Материальный компонент – святой символ заклинателя.

Reflecting Pool (Divination) Отражающий пруд (Прорицание)

Сфера:	**Прорицания (Divination)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**2 часа**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет заклинателю использовать природный пруд обычной воды как устройство наблюдения. Пруд не может превышать в диаметре 2 фута за уровень заклинателя. Эффект создаёт устройство наблюдения подобное *хрустальному шару*. Это устройство может дотянуться только до Эфирного Плана и Внутренних Планов (к которым относятся парастихийные планы, Полуплан Тени, и т.д.). Основное описание наблюдения, обнаружения субъектом, и пенальти за попытку смотреть дальше плана заклинателя даны в DMG, вместе с описанием предмета *хрустальный шар*.
Следующие заклятья с 5% шансом на корректную работу за уровень можно исполнять через отражающий пруд: *обнаружить магию (detect magic), обнаружить ловушки и ямы (detect snares and pits)* и *обнаружить яд (detect poison)*. Каждая дополнительная попытка обнаружения требует раунд концентрации, независимо от её успешности. Инфравидение, если имеется, действует через отражающий пруд обычно.
Изображение почти всегда смутно настолько, что невозможно прочесть любую надпись.
Материальный компонент – масло, выжатое из орехов вроде пекана и грецкого, прошедшее очистку, и добавленное в трёх мерах на поверхность пруда (мера должна быть больше унции).
По выбору мастера возможность использования этого заклятья может быть ограничена одной попыткой в день.

Repel Insects (Abjuration, Alteration) Отогнать насекомых (Отречение, Изменение)

Сфера:	**Животных, Защиты (Animal, Protection)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**10-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, жрец создаёт невидимую преграду от всех видов насекомых, и пока оно действует, обычные насекомые не могут подойти к заклинателю ближе 10 футов. Также отгоняются гигантские насекомые с Хит Дайсом меньше 1/3 уровней опыта заклинателя (например, с 2 Хит Дайсами для заклинателей уровней с 7-го по 9-ый, с 3 Хит Дайсами на уровнях с 10-го по 12-ый, и т.д.). Насекомые с большим Хит Дайсом могут войти в защищённую область, если насекомое особенно агрессивно и вдобавок сделало спасительный бросок против заклятья. Делающие это терпят 1d6 пунктов повреждения при пересечении магической преграды. Имейте в виду, что заклятье никак не действует на насекомоподобных, на многоножек, и на подобных им существ – оно действует только на настоящих насекомых.
Материальные компоненты заклятья *отогнать насекомых* включают один из следующих: несколько цветков ноготков, раздавленный лук, семь раздавленных листов кусачей крапивы, и маленький комочек смолы с камфарного дерева.

Speak with Plants (Alteration) Говорить с растениями (Изменение)

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**30-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда оно исполняется, заклятье *говорить с растениями* позволяет жрецу беседовать в очень простых выражениях со всеми видами живой растительности (включая грибы, плесень, и растительных монстров, вроде ползающей кучи [shambling mounds]), и осуществлять ограниченное управление обычными растениями (т.е. не монстрами и не растительными существами). Например, заклинатель может спросить у растений, не проходили ли через них существа, может заставить заросли расступиться и образовать проход, попросить лозу запутать преследователей, и потребовать подобных услуг. Это заклятье не позволяет растениям выкопаться с корнем и начать перемещаться, но любое движение в пределах обычных способностей растения возможно. Существа, запутанные одноимённым заклятьем 1-го уровня, могут быть освобождены. Сила заклятья длится один раунд за каждый уровень опыта сотворившего его жреца. В эффект попадает вся растительность в области воздействия.
Материальные компоненты для этого заклятья – капля воды, щепотка навоза, и огонь.

Spell Immunity (Abjuration) Иммунитет к заклятью (Отречение)

Сфера:	**Защиты (Protection)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья жрец делает существо к которому прикасается иммунным к эффектам определённого заклятья 4-го уровня или ниже. Оно защищает от заклятий, от подобных заклятьям эффектов магических предметов, и от подобных заклятьям врождённых способностей существ. Оно не защищает от дыхательного оружия или атак взглядом любого типа.
У заклятья есть несколько дополнительных ограничений. Во-первых, заклинатель сам должен был испытывать эффекты данного заклятья. Например, если заклинатель ранее был атакован заклятьем *огненный шар (fireball)*, то он может использовать *иммунитет к заклятью* для предоставления защиты от огненного шара. Во-вторых, заклятье не может действовать на существо уже, защищённое магически снадобьем, защитным заклятьем, кольцом, или другим устройством. В-третьих, можно защищаться только от одного конкретного заклятья, а не от сферы или группы заклятий схожих по действию; так, существо с иммунитетом к *молнии (lightning bolt)* остаётся уязвимым для заклятья *шокирующее рукопожатие (shocking grasp)*.
Материальный компонент к иммунитету от заклятья тот же, что и для того самого заклятья.

Sticks to Snakes (Alteration) Палки в змей (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**1d4 палки + 1 палка/уровень в 10-фт. кубе**	**Спасбросок:**	**Нет**

Посредством этого заклятья заклинатель может превратить 1d4 палки, плюс одну палку за уровень опыта, в змей; так, жрец 9-го уровня может превратить 10-13 палок в то же число змей. Эти змеи атакуют в соответствии с командами жреца. Конечно, должны иметься палки или подобные куски дерева (такие как факела, копья, и т.д.), чтобы их можно было превратить в змей. Такая палка не может по размеру превосходить посох. Палки в руках у существ получают спасительный бросок равный броску их обладателя (т.е. копьё орка делает спасительный бросок орка против превращения). Заклятье не действует на магические предметы, такие как магические посохи и копья с чарами. Можно превращать палки только в пределах области воздействия.
Вид змей варьируется, но типичный представитель имеет 2 Хит Дайса, Класс Брони 6, скорость передвижения 9, и либо сжимает на 1d4+1 пункт повреждения за раунд, либо кусает на 1 пункт плюс яд (если имеется). Вероятность превращённой змеи быть ядовитой составляет 5% за уровень заклинателя, если он того желает. Так, у жреца 11-го уровня есть шанс максимум в 55% что любая созданная змея окажется ядовитой. Заклятье два раунда за каждый уровень опыта заклинателя.
Материальные компоненты заклятья – маленький кусочек коры и несколько чешуек змеи.
Обратное заклятье превращает на время своего действия змей нормального размера в палки, или оно снимает заклятье *палки в змей*, в соответствии с уровнем жреца борющегося с заклятьем (например, жрец 10-го уровня может вернуть 11-14 змей в палки, исполнив обратное заклятье).

Tongues (Alteration) Языки (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Прорицания (Divination)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье даёт заклинателю возможность говорить и понимать дополнительные языки, будь то языки рас, или местные диалекты, но не даёт способности разговаривать с животными или существами без разума. В момент исполнения заклинатель выбирает язык или языки, которые он начнёт понимать. После этого заклятье наделяет заклинателя способностью говорить и понимать нужный язык бегло и без акцента. Заклятье даёт заклинателю возможность быть понятым всеми говорящими на этом языке, находящимися в пределах слышимости, обычно 60 футов. Это заклятье никоим образом не создаёт предрасположения субъекта к заклинателю. Жрец может говорить на одном дополнительном языке за каждые три уровня опыта.
Обратное заклятье отменяет эффект заклятья *языки*, или запутывает любое словесное общение в области воздействия.

4й уровень (ADD-ON)

Addition (Alteration) Вставка (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Числа, Создание (Numbers, Creation)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Жрецы, постигнувшие суть сферы Чисел, утверждают, что структура реальности определяется «моментальным уравнением», которое можно проанализировать, и, при наличии достаточной силы и знания, даже изменить. *Вставка* позволяет жрецу добавить еще один член в моментальное уравнение. Это позволяет создать новый объект или даже живое существо, которые будут существовать в течение некоего промежутка времени.
Сила заклятья зависит от уровня жреца. Если **жрец 10-го уровня**, *вставка* может создать один неживой объект весом до 10 фунтов. Заклятье дает жрецу лишь частичный контроль над процессом создания объекта, поэтому объект не может быть сложным. Объект следует описать одним словом или короткой фразой (к примеру, кувшин воды, каменный блок и т.д.). Заклинатель не может определять детали, такие как форма или цвет. Таким образом, кувшин с водой может быть приплюснутым, широким и голубым или высоким, узким и красным.
Данное заклятье не может создавать механизмы сложнее (и совершеннее) арбалета. Если жрец пытается создать более сложный объект, заклятье не создает ничего. Таким образом, если жрец пытается создать «пистолет», о котором он раньше где-то слышал, заклятье не возымеет эффекта.
Созданные объекты не могут содержать какую-либо абстрактную информацию (например, записи или схемы). Если жрец пытается создать объект, игнорируя данное условие, конечный результат будет соответствовать одному из двух вариантов: заклятье может потерпеть неудачу или объект будет создан без каких-либо символов, рисунков и т.д. Таким образом, если жрец пытается создать «книгу заклинаний», в результате он либо не получит ничего, либо создаст книгу, похожую на желаемую, но с чистыми страницами.
Объект появляется в любом месте по желанию заклинателя, если это место находится внутри зоны действия заклятья. Объект не может появиться на месте, занимаемом другим объектом или существом или внутри полого объекта (к примеру, жрец не может создать объект внутри трахеи врага).
Объект, созданный заклятьем *вставка*, существует в течение 1 хода за каждый уровень заклинателя. В течение этого времени к объекту применимы все законы физики, как будто он «настоящий». В объект нельзя не поверить (как в иллюзию), а заклятья вроде *истинного видения*(*true seeing*) не помогут отличить его от настоящих объектов.
Жрецы с 11-го по 15-ый уровень могут создать один неживой объект весом до 20 фунтов или два одинаковых объекта, по 5 фунтов каждый. Созданные объекты существуют 2 часа (12 ходов) за каждый уровень заклинателя.
Жрецы с 16-го по 19-ый уровень могут создать один неживой объект весом до 50 фунтов или до 10 одинаковых объектов весом по 5 фунтов каждый. Объекты создаются навсегда и существуют, пока их не разрушат. Поскольку данные объекты состоят не из магической энергии, а являются частью моментального уравнения реальности, заклятье *развеять магию* (*dispel magic*) на них не действует. Кроме того, заклинатель может создать одно живое существо (не монстра) весом до 20 фунтов. Созданное существо ведет себя как обычный представитель своего вида. Заклинатель не может контролировать созданное существо. Существо существует в течение 5 раундов за уровень заклинателя.
Жрецы 20-го уровня и выше могут создать один неживой объект весом до 100 фунтов или до 10 объектов весом по 10 фунтов каждый. Объекты создаются навсегда. Кроме того, заклинатель может создать одно живое существо (не монстра) весом до 100 фунтов с 2 Hit Dice. Созданное существо ведет себя как обычный представитель своего вида. Заклинатель не может контролировать созданное существо. Существо существует в течение 2 ходов за каждый уровень заклинателя.
Материальный компонент заклятья – небольшая таблица с нумерологическими формулами, нарисованная на пластинке из слоновой кости и кусок шелкового шнура. Во время исполнения заклятья жрец завязывает на шнуре сложный узел. После высвобождения магической энергии шнур вспыхивает ярким светом и исчезает. Пластинка из слоновой кости сохраняется после исполнения.

Age Plant (Alteration) Состарить растение (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Время (Time)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Одно растение, семя или дерево/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье позволяет жрецу изменить возраст любого растения, от семечка до дерева. Возраст можно уменьшить или увеличить, заставляя цветы распускаться, семена прорастать, а деревья – плодоносить. С другой стороны, плоды можно превратить обратно в цветки, деревья уменьшить до ростков, а ростки – до семян.
При исполнении заклятья жрец решает, как именно будет изменяться возраст растения. Изменения, связанные с нормальным или обратным ростом, проявляются немедленно. Возраст растений может быть изменен на 10 лет за каждый уровень заклинателя. Заклинатель может остановить старение (или омоложение) на любом возрасте. Он может заставить побег расти до тех пор, пока тот не превратится в дерево, не засохнет и не погибнет, а может остановить рост на стадии большого, крепкого дерева, которое может послужить жрецу укрытием.
Заклятье не влияет на внешний вид и свойства дерева, если только они не связаны с обычным ростом (прямым или обратным). Заклятье *состарить растение* не оказывает эффекта на магически созданные или монстро-подобные растения.
Материальный компонент заклятья – святой символ жреца и лепесток от цветка яблони.

Blessed Warmth (Alteration) Благословенное тепло (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Солнце (Sun)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

После прочтения данного заклятья жреца озаряет луч света, который делает его нечувствительным к обычному холоду (например, во время вьюги) и дает бонус +3 к спасброскам от магического холода (например, от дыхания белого дракона).
За каждый уровень выше 7-го жрец может вызвать дополнительный луч света, чтобы защитить еще одно существо. Существо должно находиться не далее 3 футов от жреца. Таким образом, жрец 10-го уровня может защитить четырех существ, включая себя самого.

Body Clock (Alteration) Внутренние часы (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Время (Time)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Внутренние часы воздействуют на получателя следующим образом:
v Человек меньше спит. За один час сна он отдыхает так, будто проспал 10 часов. Если персонаж спит 2 часа в период действия заклятья (эквивалентно 20 часам отдыха), он восстанавливает столько хитов, как после дня отдыха в постели. Однако, волшебники не могут запоминать заклятья после такого отдыха. Для этого следует пождать, пока не пройдет «настоящее» время.
v Потребность в дыхании также уменьшается. Пока действует заклятье, человек дышит с частотой 10% от обычной частоты дыхания, что позволяет ему не дышать в 10 раз дольше и экономнее использовать воздух, когда его не хватает.
v Субъект заклятья может устанавливать «внутренний будильник», который сообщит ему, когда пройдет определенный промежуток времени. При этом персонаж (и только он) слышит короткий звон в ушах. Звон достаточно громкий, чтобы разбудить персонажа. Человек может устанавливать столько «будильников», сколько пожелает, главное, чтобы заклятье продолжало действовать.
Заклятье не воздействует на скорость передвижения, исполнения заклятий или другие действия.
Материальные компоненты заклятья – зернышко злакового растения, капля воды и закупоренная стеклянная бутылка.

Chaotic Combat (Invocation/Evocation) Хаотичное сражение (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Хаос (Chaos)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Если исполнить *хаотичное сражение* на воина, он почувствует волну воодушевления, и ему в голову начнут приходить идеи по поводу изменения некоторых стандартных приемов атаки и защиты. Заклятье действует только на воинов.

К сожалению, это интуитивное знание эффективно лишь для двух третей атак, осуществляемых воином. В прочих случаях заклятье ухудшает воинские качества получателя. В начале каждого раунда, когда игрок обозначил, что будет делать его персонаж, зачарованному воину следует сделать бросок 1d6. Если результат броска составил от 1 до 4, воин получает бонус +2 к броскам на атаку, а его AC улучшается на 2. Если же на кубике выпало 5 или 6, воин получает пенальти -2 к броску на атаку, а его AC ухудшается на 2. Эффект заклятья следует определить в начале раунда, чтобы воин и его противник сделали необходимые поправки к своим броскам.

Когда время действия заклятья истекает, воин забывает все новые приемы, которые он успел придумать. Это происходит потому, что новые идеи возникают из хаоса, который трудно удержать в одной форме. После рассеивания заклятья воин помнит саму битву, но не особенности своих ударов. Воин не в состоянии воспроизвести использованные в битве удары и блоки.

Chaotic Sleep (Alteration) Неспокойный сон (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Хаос (Chaos)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

После исполнения заклятья жрец должен успешно коснуться жертвы. Жертве позволено сделать спасбросок от заклятья. Если спасбросок был провален, заклятье начинает действовать на следующем восходе или закате (смотря, что наступит раньше).

С момента вступления заклятья в силу и до тех пор, пока его не развеют, сон жертвы случайным образом нарушается. На закате и восходе каждого дня следует сделать проверку, чтобы определить эффект *неспокойного сна*. В течение 12 часов после проверки есть одинаковый шанс, что жертва будет не в состоянии уснуть или, наоборот, неспособна проснуться. Следует сделать бросок 1d6*. На 1-3 персонаж будет спать, на 4-6 – бодрствовать. Такое состояние длится до следующего заката (восхода), после чего делается еще одна проверка.

К примеру, файтер провалил спасбросок от *неспокойного сна*. Следующие несколько часов заклятье никак не проявляет себя. На закате делается проверка эффекта заклятья, которая дает значение 2. Файтер не замечает ничего необычного, пока ночью он не пытается уснуть. Ему это не удается, он продолжает бодрствовать, обеспокоенный и жаждущий отдыха. На восходе делается еще одна проверка с результатом 6. Файтер неожиданно чувствует сонливость и отрубается до заката.

Персонажи, которые уснули из-за действия данного заклятья, могут проснуться лишь в результате физического воздействия – от пощечины или ранения, к примеру. Разбуженный персонаж остается в сознании до тех пор, пока его продолжают физически стимулировать, т.е. тыкать или атаковать. Путешествие по пещерам или езда верхом не помешают жертве заснуть. В отличие от заклятья *спать* (*sleep*), *неспокойный сон*заставляет персонажа засыпать, как только его оставляют в покое. Не дать таким персонажам заснуть – задача трудная.

Нехватка сна сказывается на состоянии любого существа, находящегося под действием заклятья. За каждый 12-ти часовой период (кроме самого первого), который персонаж проводит без сна, он получает пенальти -1 к

броску на атаку. Также такие персонажи не восстанавливают хиты естественным образом, поскольку они не могут отдохнуть как следует. Заклинатели не могут запоминать заклятья, пока не выспятся.
Эффект *неспокойного сна* можно отменить заклинанием *снять проклятье* (*remove curse*).
Материальный компонент заклятья – горсть песка и три кофейных зерна.
* – такое впечатление, будто авторы заклятья не имеют представления о простом d2 (aka монетка). *Ехидный комментарий переводчика*.

Circle of Privacy (Alteration) Круг уединения (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Путешествие (Travelers)**		
Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Круг радиусом 25 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье помогает отпугивать хищников и нежелательных гостей от места стоянки. Заклинатель при помощи соли создает круг, охватывающий территорию радиусом 25 футов. Пока заклятье находится в силе, все звуки и запахи, исходящие изнутри круга, уничтожаются. Это делает место стоянки менее заметным для тех, кто находится снаружи круга. Шанс партии встретить кого-нибудь уменьшается на 50%. Заклятье не дает никакой защиты от эффектов инфравидения или других видов магического обнаружения.
Материальные компоненты заклятья – шерсть скунса, мышиный ус и соль в количестве, достаточном для создания круга радиусом 25 футов.

Compulsive Order (Alteration) Тяга к порядку (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Порядок (Law)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Жертва *тяги к порядку* стремиться привести все, что она встречает, в идеальный порядок. Если очарованный человек находит сокровище, он складывает его в аккуратные кучки или в чистые коробочки, отделяя друг от друга медь, серебро и золото. Человек отказывается входить в подземелье, поскольку там очень грязно, а, оказавшись внутри, он стремится прибраться там. Персонаж, находящийся под действием *тяги к порядку*, будет сметать грязь из коридоров подземелья в небольшие кучки, раскладывать тела поверженных орков по росту, стараться убрать с одежды даже мельчайшие пушинки. Он будет настаивать, чтобы члены партии шли друг за другом в алфавитном порядке, или по росту, или по возрасту. Хотя заклятье не влияет на характеристики персонажа, непреодолимая тяга к чистоте сделает его гораздо менее полезным попутчиком. Когда очарованный персонаж пытается предпринять некое действие (начать битву, поторговаться с купцом и т.д.), игрок должен продумывать все действия персонажа с точки зрения его мании к чистоте и порядку. Так, персонаж не может просто атаковать гоблина; он должен отметить, что атакует самого высокого гоблина, и придерживаться определенной закономерности при выборе последующего противника. Обозначив порядок атак, персонаж должен неукоснительно придерживаться его.
Если игрок не может рационализировать поведение своего персонажа, персонаж вынужден подождать 1d6 раундов, продумывая последующие действия. Персонаж может раскладывать маткомпоненты, решать, как лучше держать меч, чистить оружие и т.д.
Любой человек, зачарованный *тягой к порядку*, будет яростно сопротивляться, если ему не дают быть опрятным и аккуратным. Он должен делать все, что в его силах, чтобы навести порядок в окружающем мире. Если ему позволить привести все в надлежащий вид, он быстро успокоится. Очарованный персонаж будет постоянно просить окружающих быть как можно аккуратнее и организованнее.
Жертве позволено сделать спасбросок от заклятья. *Тягу к порядку* можно снять заклятьем *развеять магию* (*dispel magic*).
Материальный компонент заклятья – металлический куб идеальной формы.

Defensive Harmony (Enchantment/Charm) Гармоничная защита (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Порядок (Law)**		
Дальность:	**5 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 раунд + 2d4 (2-8) раунда**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**1 существо/2 уровня**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье следует исполнять по крайней мере на двух существ. Жрец может заколдовать одно существо за каждые два уровня опыта. Все получатели заклятья должны быть не дальше 3 футов друг от друга. После прочтения заклятья существа могут свободно передвигаться.

Гармоничная защита дает зачарованным существам бонус к защите, улучшая согласованность их атак и блоков. Зачарованные существа должны участвовать в одной битве, чтобы их действия приносили пользу товарищам. К примеру, они могут атаковать одного дракона или группу орков (сплоченную, а не рассеянную по разным пещерам). Они также могут атаковать вражеское подкрепление, которое подтянулось к месту схватки. Если враги решили разделиться и убежать, зачарованные существа могут преследовать и атаковать их, по-прежнему получая бонус от действия заклятья. Однако, если зачарованная группа разделилась на две более маленькие, никто из ее членов больше не получает выгод от *гармоничной защиты*.

На время действия заклятья каждое заколдованное существо получает бонус -1 к AC (AC, таким образом, улучшается) за каждого товарища по группе до максимума -5 (хотя заклятье может действовать на большее число человек, чем 5). Таким образом, если гармоничная защита была прочитана на четырех существ, каждое получит бонус -3 к AC.

Этот бонус отражает мистическую слаженность действий заколдованных существ. Воин проведет свою атаку так, чтобы помешать троллю, нападающему на вора. Рейнджер инстинктивно отразит удар орка, защитив таким образом волшебника. Существа, защищенные заклятьем, не предпринимают вышеописанных действий осознанно, поэтому им не надо разрабатывать особую стратегию или тактику.

Dimensional Folding (Alteration) Пространственная складка (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Числа (Numbers)**		
Дальность:	**5 футов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Круг радиусом 5 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье позволяет жрецу деформировать выбранный участок пространства, образовав «складку» в более высоком измерении.

Следующий пример хорошо поясняет суть эффекта. Если муравей ползет по карте от западного ее конца к восточному, ему потребуется проделать немалый путь через всю карту. Однако если карту сложить пополам, соединив восточный и западный концы, муравью нужно будет проползти всего ничего. В данном случае «мир» муравья (карта) соберется в складку, которая будет находиться в третьем измерении. В случае обычного трехмерного мира *пространственная складка* действует несколько по-другому: складка образуется в более высоком (четвертом) измерении, позволяя мгновенно перемещаться между двумя точками одного плана существования.

Хотя *пространственная складка* с первого взгляда похожа на заклятье волшебников *телепорт* (*teleport*), в действительности они сильно отличаются. Пространственная складка открывает врата, обеспечивая постоянный двунаправленный проход между удаленными друг от друга точкам одного плана. Врата имеют форму круга радиусом до 5 футов и существуют в течение одного полного раунда. Заклинатель и любые существа могут проходить сквозь врата в любом направлении, пока те остаются открытыми. Снаряды дальнобойного оружия и эффекты заклятий также могут проходить сквозь врата.

Врата выглядят как мерцающий круг, светящийся слабым светом, подобным звездному. Сквозь врата видно, что происходит на другом их конце, что дает жрецу возможность оценить обстановку в точке прибытия перед

перемещением. Однако, любое существо по ту сторону врат может также легко увидеть заклинателя и место, откуда были открыты врата.
«Приемная» часть врат всегда открывается в 5 футах от жреца, а точка выхода находится в 5 футах от того места, в котором пожелал оказаться заклинатель. Таким образом, исключается шанс перенестись не туда, как может случиться при использовании *телепорта* (*teleport*).
Тем не менее, в использовании *пространственной складки* тоже есть подвох. Многие философы полагают, что «время» есть по сути одно из измерений, и поведение данного заклятья подтверждают эту гипотезу. Жрец должен хорошо представлять себе точку прибытия, иначе есть вероятность, что при прохождении сквозь врата любое существо состарится на некоторое количество лет. Теоретики полагают, что эффект, созданный сокращением пространства через временное измерение, имеет ту же природу, что и эффект колебания высоты точки прибытия при использовании заклятья *телепорт* (*teleport*).
Вероятность старения зависит от степени осведомленности жреца о точке прибытия. Следующая таблица отражает условия и эффекты старения.

Место прибытия…	**Шанс старения**	**Степень старения**
Очень знакомо*	2%	1 год
Тщательно изучалось	5%	1d2 года
Обычно посещалось	10%	1d3 года
Однажды видел	15%	1d6 лет
Никогда не видел	25%	1d10 лет

* Также данную строку следует использовать, если точка прибытия находится на виду у жреца (например, если жрец хочет переместиться с края обрыва на дно и видит его).
Если проверка показала наличие эффекта старения, любое существо, проходящее сквозь врата в любом направлении, будет стареть. Несколько существ, проходящих сквозь врата в одном направлении, стареют на одинаковое количество лет (определяется одним броском кубика). Хотя шанс старения невысок, а увеличение возраста минимально в случае перемещения в знакомые места, эффекты могут (и будут) складываться и все ближе приближать старость. **
Хотя выражение «точка прибытия» относится к «дальнему» от жреца концу врат, сам жрец не обязан проходить сквозь них. Он может, к примеру, открыть врата, чтобы один из союзников мог попасть сквозь них в начальную точку и присоединиться, таким образом, к жрецу.
Материальный компонент заклятья – лист платиновой фольги стоимостью как минимум 15 gp, которую жрец складывает во время исполнения заклятья. После закрытия врат фольга исчезает.
** – еще две беды, о которых стоит помнить. Во-первых, если вы играете человеком или представителем другой «недолговечной» расы, проверяйте, не пора ли применять штрафы за возраст (у людей они начинаются вообще с 45 лет!). Во-вторых, любое магическое старение требует проверки на шок организма, а это может окочурить персонажа раньше, чем он помрет сам от преждевременной старости. *Прим. переводчика*.

Fire Purge° (Abjuration) Гаситель° (Отречение)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**10 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Квадрат со стороной 10 ярдов/жрец**	**Спасбросок:**	**Нет**

Область, зачарованная *гасителем*, защищена от всех типов обычного и магического огня. Обычные источники огня (включая костры, факелы и масляные светильники) не могут гореть внутри области действия заклятья. Магический огонь наносит лишь 50% обычных повреждений. К магическому огню относятся дыхание огнедышащих драконов, огонь, создаваемый другими существами и огонь, возникающий в результате действия заклятий вроде *пылающих рук* (*burning hands*) или *огненного шара* (*fireball*). Кроме того, существа внутри области действия заклятья получают бонус +4 к спасброскам от атак на основе огня, независимо от того, наносятся эти атаки изнутри области или извне.
Гаситель не влияет на огни, попавшие в зону действия при исполнении заклятья (т.е. не гасит уже горящий огонь).

Материальные компоненты заклятья – святой символ жреца и обугленная щепка.
Гаситель относится к категории кооперативных заклятий. Если его исполнят сразу несколько жрецов, его эффективность значительно увеличится. Продолжительность заклятья будет равна 1 ходу за каждый уровень самого опытного жреца плюс 1 ход за каждого жреца-помощника. Область воздействия представляет собой квадрат со стороной длиной 10 ярдов за каждого жреца. Так, 6 жрецов могли бы защитить от огня территорию 60×60 ярдов.

Focus (Invocation/Evocation) Фокусировка (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Общая (All)**		
Дальность:	**10 футов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 день**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье создает необходимые условия для использования религиозной энергии. Чтобы сила веры создавала нужный эффект, жрец должен сфокусировать и обуздать религиозную энергию. Данное заклятье позволяет это сделать. *Фокусировка* не может работать без источника религиозной энергии.
Фокусировка собирает религиозную энергию и изменяет ее так, чтобы усилить другое заклятье, исполняемое жрецом (или жрецами). Та же энергия поддерживает существование самой *фокусировки*. Необходимо, чтобы при прочтении заклятья рядом (не дальше 100 футов) находился источник религиозной энергии, иначе *фокусировка* потерпит неудачу.
После создания *фокусировку* нельзя переместить. Это условие, а также необходимость доступа к источнику религиозной энергии ограничивают область действия *фокусировки*. Ее можно использовать только в храмах, церквях, монастырях, возле святынь, и в семинариях – в местах, где регулярно собираются последователи божества. Иногда *фокусировка* исполняется по особым случаям, например, к религиозному празднику, собранию конклава, знаменательной свадьбе или ежегодному фестивалю.
Фокусировки могут отличаться друг от друга. Конкретная форма *фокусировки* зависит от силы и природы заклятья, которое требуется усилить. *Фокусировку* можно обнаружить при помощи заклятья *обнаружить магию* (*detect magic*). Есть три типа *фокусировки*: на месте, на предмете и на живом существе.
Первый тип *фокусировок* связан с некоторым местом, например, с комнатой, зданием, полем или лесом. После установления *фокусировку* уже нельзя переместить. Она не вызывает никаких нарушений в окружающей обстановке; она невидима и неосязаема.
Предметная *фокусировка* центруется на одном объекте. Обычно этот объект имеет большие размеры и его нельзя передвигать. Это может быть алтарь, хотя заклятье можно сфокусировать и на более маленьком предмете. Предмет может быть богато украшен и мастерски выполнен, а может быть совсем простым, но он должен иметь некоторое отношение к религии жреца.
Фокусировка на живом объекте является самой редкой разновидностью. В этом случае *фокусировка* центруется на растении, животном или человеке.
Заклятье *обнаружить очарование* (*detect charm*) показывает, что данное существо неким образом зачаровано, но не похоже, что оно находится под действием обычных заклятий очарования.
Тип создаваемой *фокусировки* (на место, предмет или человека) зависит от религии жреца и природы заклятья, которое следует усилить. Возможность создания того или иного типа *фокусировки* приведена в таблице эффектов сфокусированных заклятий.
Исполнение *фокусировки* представляет собой длительный и сложный процесс, сопровождаемый многочисленными службами и ритуалами. Для исполнения заклятья жрецу нужен один день и по меньшей мере два жреца-помощника той же веры. Помощники не обязаны помнить заклятье (они даже не обязаны уметь исполнять его). Их задача – дать жрецу дополнительные руки и голоса при проведении некоторых ритуалов. Также должно присутствовать как можно большее число верующих, поскольку *фокусировка* нуждается в их энергии. Не удивительно, что исполнение данного заклятья часто проводится при большом стечении народа во время фестивалей или других особых событий.
Время действия *фокусировки* – один год. Если поток религиозной энергии падает ниже минимального уровня, эффект заклятья может рассеяться еще раньше. Фокусировка нуждается в энергии по меньшей мере 100 благочестивых верующих. Монахи (те, кто посвятил себя служению божеству, но не являются жрецами) считаются за 2 верующих, тогда как жрецы (любого уровня) считаются за 10 верующих.*Фокусировка* может

поддерживаться паствой из 100 человек, монастырем, где проживают 50 человек или семинарией, в которой обучаются 10 жрецов (или любой комбинацией этих людей). *Фокусировка* должна получать поток энергии хотя бы 10 часов день. Если эти условия не выполняются, *фокусировка* слабеет. Область действия сфокусированного заклятья уменьшается на 20% в день, пока не сведется до 0.
После создания *фокусировки* у жреца (или жрецов) есть 1 ход для исполнения заклятия, которое следует усилить. *Фокусировка* может воздействовать лишь на одно заклятье. Каждое место, предмет или существо могут быть целью лишь одной *фокусировки*. Заклятья, которые можно сфокусировать, приведены в таблице. *Фокусировка* может быть на: М – место, П – предмет, Ч – человека.

Таблица эффектов сфокусированных заклятий

Заклятье	**Возможный тип *фокусировки***
Антиживотная оболочка (antianimal shell)	М/П/Ч
Антирастительная оболочка (antiplant shell)	М/П/Ч
Благословить (bless)	М/П
Управлять температурой, радиус 10 футов (control temperature, 10’ radius)	М*
Управлять ветрами (control winds)	М/П*
Лечить болезнь (cure disease)	П/Ч
Лечить слепоту или глухоту (cure blindness or deafness)	П/Ч
Обнаружить яд (detect poison)	М/П
Обнаружить ложь (detect lie)	Ч
Обнаружить магию (detect magic)	Ч
Обнаружить зло (detect evil)	М/П
Вынести холод/жар (endure cold/heat)	М*
Узнать характер (know alignment)	П/Ч
Защита от Негативного Плана (Negative Plane protection)	М/П
Защита от зла (protection from evil)	М/П
Защита от молний (protection from lightning)	М
Защита от огня (protection from fire)	М
Очистить пищу и питье (purify food and drink)	П
Снять страх (remove fear)	М/П/Ч
Снять проклятье (remove curse)	П
Отогнать насекомых (repel insects)	М/П
Сопротивление огню/сопротивление холоду (resist fire/resist cold)	М
Говорить с животными (speak with animals)	М/П/Ч
Языки (tongues)	М/П
Истинное видение (true seeing)	М

* – при исполнении заклинатель должен указать параметры (температуру, скорость ветра и т.д.) в пределах значений, определяемых заклятьем.
Также фокусировку можно использовать совместно с заклятьем *защита от драконов* (*dragonbane*),
После исполнения заклятья его продолжительность и область действия не играют роли. *Фокусировка* увеличивает эти характеристики. Через 1 день заклятье распространяется на всю область действия и после этого оно оказывает эффект на данную область, пока *фокусировка* не развеется.
Область действия сфокусированного заклятья зависит от уровня заклинателя. Заклятье действует в радиусе 10 футов от точки *фокусировки* за каждый уровень опыта жреца, хотя область действия можно специально ограничить. К примеру, жрец 13-го уровня может сфокусировать заклятье так, чтобы оно действовало на область радиусом 130 футов**. В пределах этой области сфокусированное заклятье создает обычный эффект.
Материальных компонентов заклятья много. Они включают ритуальную посуду, ладан, масла, воду и прочие предметы. Полный список следует согласовывать с DM’ом. Стоимость компонентов должна быть не менее

1000 gp + 100 gp за каждый уровень фокусируемого заклятья. Предметы используются как приношение божеству (или могут быть розданы бедным). Для последующих ритуалов следует находить новые предметы.
** – в оригинале небольшая неразбериха. Сначала говорят, что «spell expands in a radius from the *focus*, 20 feet per level of the caster», т.е. заклятье распространяется в радиусе от *фокусировки*, 20 футов за уровень жреца. Затем, в примере указывают, что «a 13th-level priest couldcreate a *focus* up to 260 feet in diameter», т.е. жрец 13-го уровня может создать *фокусировку* с диаметром области действия до 260 футов (или радиусом 130 футов, что составляет 10 футов/уровень). Я предпочел оставить последний вариант. *Прим. переводчика*.

Fortify° (Necromancy)Поддержка° (Некромантия)

Источник ToM

Сфера:	**Лечение (Healing)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это простое кооперативное заклятье. Его может исполнить лишь одни жрец, но, как в случае с *таинственной передачей* (*mystic transfer*), требуется другой жрец, чтобы заклятье возымело эффект. Используя *поддержку*, жрец усиливает заклятья лечения, исполняемые другим жрецом.
Чтобы *поддержка* сработала, ее следует исполнять одновременно с заклятьем *лечить легкие раны* (*cure light wounds*), *лечить серьезные раны* (*cure serious wounds*) или *лечить критические раны* (*cure critical wounds*). Жрец, исполняющий *поддержку*, должен возложить руки на лечащего жреца. После исполнения обоих заклятий, через второго жреца в исцеляемое существо проходит поток дополнительной энергии.*Поддержка* увеличивает эффект лечащих заклятий до максимума. Таким образом, заклятье *лечить серьезные раны* (*cure serious wounds*) будет исцелять 17 хитов (максимум от 2d8+1), а *лечить критические раны* (*cure critical wounds*) – 27 хитов (максимум от 3d8+3).
Материальный компонент заклятья – святой символ жреца.

Genius (Divination) Гений (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль (Thought)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье похоже на *идею* (*idea*), но в данном случае игрок жреца может задать DM'у один вопрос о любом событии, происходящем в данный момент. Вопрос должен быть неким образом связан с оценкой текущей ситуации, например, «Что это за монстры?». Любые вопросы о будущем, вроде: «Что мы увидим за той дверь?» – запрещены.
Как и в случае с *идеей* (*idea*) DM должен быть осторожен с ответами. Ответ всегда должен содержать важную и точную информацию, но не обязательно полную. Ответ не должен влиять на баланс игры. Ответ может быть загадочным, в виде головоломки или стиха в зависимости от того, как DM оценивает ситуацию. В общих случаях ответ состоит из одного слова или фразы не длиннее 5 слов.
Материальный компонент заклятья – драгоценный камень стоимостью не менее 50 gp. Заклятье можно исполнять лишь раз в 12 часов. Если исполнять его чаще, ответа игрок не получит.

Inverted Ethics (Enchantment/Charm) Измененное поведение (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Хаос (Chaos)**		
Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**

Продолжительность: 1 ход **Время исполнения:** 1
Область воздействия: Особая **Спасбросок:** Отм.

Заклятье изменяет поведение человека или группы людей. Находясь под влиянием заклятья, существо ведет себя не как обычно, а с точностью до наоборот. Так, очарованный продавец будет считать, что, если кто-то взял нечто с прилавка и ушел, не заплатив, то это нормально. Если ему попробовать заплатить, он будет оскорблен. Если *измененное поведение* прочитать на покупателя, он как ни в чем ни бывало стащит то, что ему нужно. Если заклятье исполнить на профессионального вора, он перестанет воровать и вместо этого будет все покупать.
Измененное поведение не принуждает существо совершать злые (или добрые) поступки. Так, очарованное существо не отправится грабить магазин. Оно будет воровать, только если представится такая возможность.
Заклятье действует на одно существо за уровень заклинателя в пределах круга радиусом 20 футов. Каждой жертве позволено сделать спасбросок от заклятья.
Материальный компонент заклятья – миниатюрные золотые весы (похожие на весы правосудия).

Join With Astral Traveler (Alteration) Присоединиться к ушедшему в Астрал (Изменение)

Источник ToM

Сфера: **Астральная (Astral)**
Дальность: **0** **Компоненты:** **V, S**
Продолжительность: **Особая** **Время исполнения:** **1 ход**
Область воздействия: **Заклинатель** **Спасбросок:** **Нет**

Когда жрец исполняет *астральное заклятье* (*astral spell*) 7-го уровня, его астральное тело отправляется в путешествие, а физическое тело остается в бесчувственном состоянии. Если другой жрец прикоснется к бесчувственному телу и исполнит заклятье *присоединиться к ушедшему в Астрал*, он отправит свое астральное тело вслед за первым, оставив физическую оболочку в коматозном состоянии. Астральное тело перемещается по серебряной нити, тянущейся от тела первого жреца. Заклинатель присоединяется к первому жрецу, как если бы изначальное *астральное заклятье* (*astral spell*) было прочитано и на него тоже. Его серебряная нить прикрепляется к серебряной нити первого жреца, поэтому второй жрец зависит от действий первого.
Жрец, исполнивший *астральное заклятье* (*astral spell*) может «тянуть» за собой семерых присоединенных существ. Однако жрецы, прикрепившиеся к нити посредством заклятья *присоединиться к ушедшему в Астрал*, не входят в число этих семи существ. Используя данное заклятье, к одному жрецу, находящемуся на Астральном Плане, может присоединиться любое количество других жрецов.

Leadership (Enchantment/Charm, Alteration) Лидерство (Чары/Очарование, Изменение)

Источник ToM
ОБРАТИМОЕ

Сфера: **Война (War)**
Дальность: **Особая** **Компоненты:** **V, S, M**
Продолжительность: **Особая** **Время исполнения:** **Особое**
Область воздействия: **Одно существо** **Спасбросок:** **Нет**

Есть два варианта исполнения данного заклятья.
Первый больше подходит для использования на поле боя и имеет дальность действия 240 ярдов, продолжительность 1d4+6 (7-10) ходов и время исполнения 1 ход. Жрец может исполнить заклятье на одно существо (командира или героя), находящееся в поле его зрения.
Находясь под действием этого заклятья радиус влияния (command radius) существа увеличивается на 50% (дробные значения округляются в большую сторону).
При исполнении реверса заклятья, *сомненья* (*doubt*) жертве позволено сделать спасбросок от заклятья. Если бросок был провален, заклятье уменьшает радиус влияния существа вдвое (дробные значения округляются в меньшую сторону) на 1d3+4 (5-7) ходов.

Материальный компонент для этой версии заклятья – щепотка порошкообразной стали.
Второй вариант заклятья может быть исполнен не дальше, чем в 100 футах от места поклонения, официально посвященного божеству жреца. При исполнении должны присутствовать жрец и цель заклятья. Время исполнения составляет 5 ходов и выражается в проведении сложного ритуала со множеством молитв. После прочтения заклятья радиус влияния существа удваивается. Эффект заклятья длится 2d12 (2-24) часов.
Жрец может исполнить заклятья на себя. Ни один человек не может быть целью нескольких заклятий *лидерства* одновременно. Если на существо исполнить сразу несколько заклятий, действовать будет лишь самое последнее из них.
Материальный компонент для второй версии заклятья – святой символ жреца.

Mental Domination (Enchantment/Charm) Ментальное господство (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль (Thought)**		
Дальность:	**50 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3 раунда/уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклятье похоже на заклинание волшебников 5-го уровня *господство* (*domination*), тем, что оно создает телепатическую связь между жрецом и жертвой. Посредством этой связи жрец может контролировать действия зачарованного существа. Однако, между этими двумя заклинаниями есть существенная разница. Врожденный иммунитет эльфов и полуэльфов не защищает их от данного заклятья. Жрецу и жертва могут говорить на разных языках. Жрец может послать зачарованное существо в битву, но все броски на атаку существо будет делать с пенальти -2. Жрец не может заставить существо исполнять заклятья или использовать врожденные магические или магоподобные способности. Жрец может заставить существо говорить, но не может придать голосу жертвы достаточно эмоций (т.е. субъект произносит все фразы монотонно и без выражения).
Заклятье не дает жрецу доступа к мыслям, памяти или ощущениям существа. Так, жрец не может видеть окружающий мир глазами зачарованного существа. Чтобы контролировать существо, жрец должен находиться в пределах дальности действия заклятья и видеть свою жертву. Невыполнение любого из этих условий немедленно разрушает эффект заклятья.
Заклятье требует от жреца умеренной концентрации. Поддерживая эффект заклятья, жрец может передвигаться или сражаться, но ему не позволяется исполнять заклятья. Если жрец получает ранение, теряет сознание или умирает, заклятье развеивается.
Если уровень жреца меньше 10-го, он или она не может заставить жертву выполнять действия, требующие особой точности и аккуратности, например, открыть замок. Но если уровень жреца 11 и выше, это ограничение игнорируется. Таким образом, жрец может заставить вора открыть замок. При этом любое подобное действие выполняется с пенальти -15% (или -3 к броску 1d20), что отражает воздействие чужой воли на тело существа.
Материальный компонент заклятья – пучок тонких нитей, которые жрец завязывает на кончиках пальцев одной из рук и дергает ими, как это делает кукловод, когда управляет марионеткой.

Modify Memory (Enchantment/Charm) Изменение памяти (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Время (Time)**		
Дальность:	**30 футов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**Особое**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье позволяет жрецу вторгнуться в память жертвы и изменить до 5 минут (5 раундов) его памяти. Есть несколько вариантов коррекции памяти:

v Удалить всю память о событии, которое субъект уже пережил. Заклятье не может отменить действие таких заклятий как *очарование*(*charm*) (любой разновидности), *указание* (*suggestion*), *цель* (*geas*), *поиск* (*quest*) и аналогичных им.
v Можно заставить существо абсолютно четко вспомнить событие, которое уже произошло. К примеру, существо может вспомнить каждое слово пятиминутного диалога или все детали отрывка текста из прочитанной книги.
v Изменить детали пережитого существом события.
v Вставить воспоминание о случае, в котором существо не принимало участия.
Исполнение заклятья занимает 1 раунд. Если субъект проваливает спасбросок против заклятья, заклинатель продолжает исполнение заклятья в течение 5 минут, просматривая тот кусок памяти, который он хочет изменить. Если в этот момент концентрацию заклинателя нарушить, заклятье не возымеет эффекта.
Изменение памяти не обязательно повлияет на действия персонажа, особенно если новая память противоречит его обычному поведению. Нелогичная работа с памятью жертвы (например, вставка воспоминания о том, как жертва любит пить яд) будет воспринята субъектов как дурной сон или воспоминание, замутненное «перебором на грудь». Более полезное применение *изменению памяти* состоит во внедрении воспоминаний о дружеской встрече с заклинателем (это заставит очарованного человека вести себя более открыто по отношению к жрецу), изменение деталей приказов, отданных существу его командиром или стирание воспоминаний о том, как жрец смухлевал при игре в карты. DMоставляет за собой право решать, является ли *изменение памяти* слишком противоречивым, чтобы субъект поверил в новое воспоминание.

Probability Control (Alteration) Контроль вероятности (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Числа (Numbers)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Данное заклятье позволяет жрецу увеличить или уменьшить нижний предел вероятности успеха одного действия. Это может быть любое действие, требующее броска кубика для проверки успеха – атака, спасбросок, попытка использовать воровские навыки, проверка способности или даже попытка успешно телепортироваться. Действие должно осуществляться одним существом.
Базовый модификатор составляет 15% (15 при броске 1d100 или 3 при броске 1d20) плюс дополнительные 5% (1 при броске 1d20) за каждые 5 уровней опыта заклинателя. Модификатор может быть положительным или отрицательным по желанию заклинателя. Так, жрец 10-го уровня может модифицировать спасбросок или бросок на атаку на +5 или -5 или добавить (отнять) 25% к способности вора взбираться на стены. Жрец может исполнять заклятье на себя самого.
Применительно к действию, происходящему вне битвы (например, к лазанию на стену), жрец просто исполняет заклятье на нужное существо до начала действия, сообщая DM'у, будет ли модификатор положительным или отрицательным. При использовании этого заклятья во время сражения жрец должен оговорит действие, на которое подействует *контроль вероятности* (например, следующий бросок на атаку, сделанный целью заклятья) и отметить знак модификатора. Заклятье продолжает действовать, пока субъект не предпримет обозначенного действия или пока не пройдет число раундов, равное уровню заклинателя. В последнем случае заклятье рассеивается безо всякого эффекта.
После исполнения заклятья жрецу не нужно концентрироваться на нем. Заклятье будет действовать, даже если заклинателя убьют до начала его действия.
Получатель заклятья не знает, какой модификатор был задан заклинателем, положительный или отрицательный (и даже было ли заклятье наложено на него). Таким образом, жрец может утверждать, что увеличил шансы вора взобраться на стену, хотя на самом деле уменьшил их. Вор не сможет отличить правду ото лжи. Однако существо, нежелающее быть целью заклинания, получает право на обычный спасбросок от заклятья.
Материальный компонент заклятья – маленький кубик из загустевшей смеси молока и сахара и игральная кость такого же размера. Оба компонента исчезают при исполнении заклятья.

Rapport (Divination, Alteration) Связь (Прорицание, Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль (Thought)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход + 1 раунда/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье – более глубокая и мощная форма заклинания *телепатия* (*telepathy*). Оно позволяет жрецу беззвучно общаться с желающим того существом. Общающиеся персонажи могут обмениваться более сложными мыслями, чем в случае *телепатии* (*telepathy*), включая обмен эмоциями и памятью. Каждый из контактеров может видеть, слышать и получать информацию от прочих органов чувств партнера. При этом чужие ощущения кажутся более слабыми, и их можно легко отличить от собственных.
Контактирующие существа могут быстро делиться своими идеями, планами, надеждами, страхами, но они не могут передавать друг другу знания относительно навыков или заклятья. Таким образом, *связь* нельзя использовать для исполнения какого-то заклятья или для получения навыков обращения с отмычками.
Общение через *связь* в 15 раз быстрее, чем посредством речи. Как и в случае с *телепатией* (*telepathy*) жрец может создавать отдельные «каналы» для общения с несколькими существами. Создание каждого «канала» требует отдельного исполнения заклятья *связь*. Существа могут общаться только со жрецом, но не друг с другом.
Нельзя установить *связь* с нежелающими того существами.

Solipsism (Alteration) Солипсизм (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль (Thought)**		
Дальность:	**10 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**100 кв. футов + 100 кв. футов/уровень**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это необычное заклятье аналогично *призрачной силе* (*phantasmal force*) и прочим заклятьям школы иллюзии, за исключением того, что исполнивший его жрец является единственным существом, которое автоматически верит в результат заклятья. Заклятье может создать иллюзию любого объекта, существа или силы и поддерживать ее, пока она находится в пределах области действия заклятья. Иллюзия воздействует на зрение и на тактильные ощущения (т.е. созданный объект можно увидеть и потрогать), но на другие чувства заклятье не влияет.
Солипсизм отличает от простой иллюзии тем, что все существа, кроме заклинателя, должны поверить в иллюзию (хотя обычно все стараются сделать обратное). Персонажи, которые пытаются поверить в реальность солипсической иллюзии, должны сделать спасбросок от дыхательного оружия (breath weapon), модифицированного поправкой к защите от магии (magical defense adjustment) за Мудрость. Успешный спасбросок означает, что персонаж поверил в иллюзию, и что для него она стала частью реальности. Если персонаж провалил спасбросок, то он не смог убедить себя в реальности иллюзии и эффект *солипсизма* на него не действует. Персонаж может пытаться поверить в иллюзию один раз в раунд.
В отличие от классических иллюзий, образ, созданный данным заклятьем не просто кажется настоящим. Для тех, кто верит в него, он и в самом деле становится реальным. Иллюзия имеет обычные свойства, обусловленные ее видом и назначением. Так, по солипсическому мосту, перекинутому через глубокую расщелину, могут пройти жрец и те, что в этот мост поверит. Всем остальным будет казаться, что жрец идет над расщелиной по воздуху. Аналогично солипсический гигант может нанести реальный урон тем, кто в него поверит.
Иллюзия существует до тех пор, пока жрец концентрируется на ней, пока его не ранят в битве или пока он потеряет сознание. Уровень концентрации невысок, жрец может передвигаться как обычно, участвовать в сражении, но не может исполнять заклятья.
Солипсизм может создать лишь «внешние» по отношению к жрецу иллюзии. Так, жрец не может создать иллюзию того, что он размером с гиганта, что он не ранен или что у него есть крылья.

Материальный компонент заклятья – цветок лотоса, который жрец должен проглотить при прочтении заклятья и клочок овечьей шерсти.

Tanglefoot (Alteration, Abjuration) Задержка (Изменение, Отречение)

Источник ToM
ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Война (War)**		
Дальность:	**240 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 хода/уровень**	**Время исполнения:**	**2 хода**
Область воздействия:	**100 кв. ярдов/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье временно уменьшает скорость передвижения по определенной территории в два раза. Отряды-союзники жреца не подвержены действию заклятья и передвигаются как обычно. Пенальти к норме передвижения получают лишь враги.
Заклятье создает разнообразные эффекты в зависимости от типа местности, на которой оно было исполнено: трава может оплетать ноги солдат, мешая идти, болото становится более вязким, камни и гравий скользят под ногами и т.д.
Заклятье воздействует лишь на отряды – т.е. на группу солдат, передвигающихся строем или рассыпавшись по территории. Заклятье не воздействует на одиночек и монстров, которые действуют сами по себе. Если вы используете правила BATTLESYSTEM™, то фигурки*, обозначающие отдельных героев, не подвержены действию заклятья.
При прочтении заклятья жрец должен полностью видеть целевую территорию. Жрец может зачаровать область любой формы, главное, чтобы ее площадь не превышала максимально позволенную. Заклятье может воздействовать лишь на одну непрерывную область (т.е. нельзя зачаровать две небольшие области, не соединенные друг с другом). По внешнему виду территории невозможно догадаться, что ее зачаровали *задержкой*. Заклинание *обнаружить магию* (*detect magic*) покажет, что данная область находится под действием некоего заклятья.
Реверс заклятья – *избирательный проход* (*selective passage*) – вдвое уменьшает норму передвижения (дробные значения округляются в большую сторону) дружественных отрядов по зачарованной территории. Но, как и в случае с прямой версией заклятья, оно не действует на героев и существ-одиночек. Это означает, что отступающий отряд может оставить своего лидера позади.
Материальный компонент заклятья – капля черной патоки для *задержки* или пригоршня порошка графита для *избирательного прохода*.
* – к сожалению, я не знаком с подобной системой, поэтому могут лишь предполагать, что слово «figures» в данном случае обозначает именно «фигурки». *Прим переводчика*.

Thought Broadcast (Alteration) Передатчик мыслей (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль (Thought)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход + 3 раунда/уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Данное заклятье превращается получателя в «передатчик мыслей». На время действия заклятья каждый в радиусе 30 ярдов от зачарованного существа знает, о чем оно думает, поэтому существо не может лгать, утаивать информацию, скрывать мотивы и т.д. Существо изначально не подозревает, что его мысли стали доступны остальным. С другой стороны, все, кто «слышат» мысли, знают, от кого они исходят.
Заклятье «передает» лишь поверхностные мысли и побуждения, но не воспоминания. Чтобы понимать чужие мысли, не обязательно уметь говорить на языке зачарованно существа. В данном случае мысли передаются посредством неких образов, а не слов. Мысли не на столько детализированы, чтобы услышавший их мог усовершенствовать какие-либо навыки. Так, если зачарованное существо зачитывает заклятье, все вокруг знают, каков будет его эффект, но никто не может узнать, как именно нужно исполнять это заклятье.

Если человек, зачарованный *передатчиком мыслей*, невидим или прячется в тени, заклятье работает как обычно и все, кто слышат чужие мысли, знают, что рядом находится кто-то, кого они не видят. Хотя «слушатели» не знают местонахождения зачарованного существа, его мысли могут подсказать, где его искать («О нет, он смотрит прямо на меня!» и т.д.). Персонаж, скрывающийся в тени, будет автоматически замечен, тогда как атаки против невидимого персонажа будут проводиться с пенальти -2 (обычно пенальти составляет -4). Заклятье полностью исключает вероятность того, что зачарованное существо сможет застать своих противников врасплох.
Существо-получатель должно обладать Интеллектов 1 или больше и «нормальным» разумом, чтобы его мысли могли передаваться другим. Только персонажи с Интеллектом больше 3 могут слышать передаваемые мысли. Существа, нежелающие быть целью заклятья, получают право на обычный спасбросок от заклятья. Добровольный получатель заклятья может отказаться от спасброска.
Материальный компонент заклятья – маленький воздушный шарик, который заклинатель надувает при исполнении заклятья. Шарик исчезает после прочтения заклятья.

Tree Steed (Alteration, Enchantment/Charm) Деревянный конь (Изменение, Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Путешествие (Travelers)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Одно бревно или доска**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье временно превращает бревно, доску или другой кусок дерева в коня. Бревно или доска должны быть как минимум 1 фут шириной, 3 дюйма толщиной и длиной от 3 до 10 футов. Заклятье изменяет дерево любой породы.
После прочтения заклятья из бревна вырастают четыре деревянные ноги, похожие на конские. На *деревянном коне* можно ездить, как на обычном, или использовать его для перевозки поклажи. *Деревянный конь* может, не ломаясь, нести до 600 фунтов веса (всадника и поклажу). Если конь сломался под тяжестью всадника и его вещей, заклятье немедленно рассеивается, и конь становится обычным (но тоже сломанным) бревном или доской.
Деревянный конь слушается всех команд заклинателя, может двигаться вперед, замедляться, ускоряться, останавливаться и поворачивать. На земле конь может развивать скорость до 12. Он также может плыть со скоростью 6 (Sw 6), загребая ногами под водой. Чтобы конь начал двигаться, он должен быть не далее 10 ярдов от заклинателя, в противном случае он остановится и будет ждать, пока заклинатель не подойдет ближе.
Деревянный конь не будет сражаться за заклинателя или выполнять другие действия кроме передвижения. Он не устает и не требует корма. Конь также уязвим, как и обычное дерево (включая повышенную чувствительность к огню), и его можно атаковать как магически, так и обычным оружием. У коня 20 хитов и AC 8.
Материальные компоненты заклятья – бревно или доска нужного размера и подкова.

Uplift° (Alteration) Духовный подъем° (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Общая (All)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, M**
Продолжительность:	**1 ход**	**Время исполнения:**	**12 часов**
Область воздействия:	**Один жрец**	**Спасбросок:**	**Нет**

Духовный подъем позволяет одному жрецу временно улучшить свои способности к исполнению заклятий, получить дополнительные заклятья на каждом уровне и исполнять заклятья, доступные на более высоком уровне. Это кооперативное заклятье требует, чтобы два жреца провели целый день, исполняя его. При прочтении заклятья жрецы должны определить, какие дополнительные заклятья (всех уровней) им необходимы. Исполнив заклятье, жрецы соединяют ладони, и жрец более высокого уровня получает заряд

магической энергии. Эта энергия временно увеличивает уровень жреца с целью улучшить его способность исполнять заклинания. Прибавка к уровню оставляет 1 уровень за каждые 5 уровней менее опытного жреца (дробные значения округляются в большую сторону). Если оба жреца имеют одинаковый уровень, они решают, кто их них получит выгоду от заклятья.
Заклятье дает жрецу способность исполнять заклятья, положенные ему по новому уровню. Оно не улучшает его хиты, бросок на атаку или другие характеристики. Если новый уровень позволяет жрецу запоминать больше заклятий, в памяти жреца появляются дополнительные заклятья каждого уровня. Жрец также может исполнять заклятья, обычно недоступные ему из-за низкого уровня. Дальность, продолжительность, область воздействия и другие характеристики заклятья определяются новым уровнем жреца.
Эффект заклятья держится 1 ход, после чего жрец забывает все дополнительные заклятья, а его уровень снижается до обычного.
В качестве примера можно привести партию, потерявшую товарища. В партии есть два жреца, 7-го и 8-го уровней, ни один из них не может исполнить заклятье *поднять мертвого* (*raise dead*). После ночи отдыха каждый жрец запоминает *духовный подъем*. Оба жреца зачитывают заклятье, после чего жрец 8-го уровня получает способности жреца 10-го уровня по части исполнения заклинаний. При этом он получает возможность исполнить заклятье *поднять мертвого* (*raise dead*). По истечении 1 хода волшебные способности жреца опять соответствуют 8-му уровню.
Исполнение *духовного подъема* – трудная задача, истощающая силы жрецов. Когда действие заклятья оканчивается, жрец-получатель получает 2d6 (2-12) пунктов урона из-за душевного изнеможения. Повреждения невозможно вылечить, пока персонаж не отдохнет хотя бы 8 часов.
Материальные компоненты заклятья – святой символ жреца и по одному подношению божеству от каждого жреца (стоимость каждого подношения – как минимум 500 gp).

Weather Stasis (Abjuration) Неизменная погода (Отречение)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство, Погода (Wards, Weather)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Куб со стороной 10 футов/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Неизменная погода поддерживает погодные условия, которые превалировали на зачарованной территории в момент исполнения заклятья. Заклятье действует на куб со стороной 10 футов за каждый уровень заклинателя (так, жрец 10-го уровня может зачаровать куб 100×100×100 футов).
На территорию, защищенную *неизменной погодой*, не воздействуют внешние колебания температуры. заклятье также действует как щит от дождя, снега и града, которые не могут проникнуть внутрь защищенной области. Если на защищенной территории в момент прочтения заклятья шел дождь (снег и т.д.), он продолжает идти, пока заклятье не развеется.
К примеру, *неизменную погоду* исполнили на некоторую территорию, когда температура была 75 F (24°C) и не было никаких осадков. Полчаса спустя температура упала до 60 F (15,5°C) и начался дождь. Защищенная территория останется сухой, а температура внутри нее будет по-прежнему равняться 75 F (24°C). Если бы заклятье было исполнении во время дождя, он продолжал бы идти, даже если бы снаружи стало ясно и солнечно.
Любые материальные объекты, кроме дождя снега и града могут проходить внутрь защищенной территории. Любые существа и персонажи также могут беспрепятственно входить и покидать зачарованную территорию. *Неизменная погода* никак не влияет на связанные с водой эффекты заклятий и на существ, состоящих из воды (например, на водных элементалей).
Заклятье защищает от естественной и магически вызванной погоды. Смена дня и ночи внутри защищенной территории происходит как обычно, хотя связанных с этим изменений в температуре не возникает.
Материальный компонент заклятья – святой символ жреца и дождевая капля.

Adamantite Mace Адамантитовая Палица (Изменение)

Источник SaM

Сфера: Элементная (Земля)

Дальность: Прикосновение
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: оружие Заклинателя
Незаметность: +5
Видимый Признак: Малый визуальный воздействие
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 7
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: d12
Критические Попадания: Среднее (1 попадание)

Посредством этого заклинания, жрец превращает собственную дубину, палицу или посох в зачарованное оружие из адамантита, наиболее волшебного из известных минералов. *Адамантитовая палица* получает +2 премию к броскам попадания и повреждения, но она может повреждать существ, обычно повреждаемых только +4 или лучшим оружием. Как воплощение элементной земли, палица причиняет двойное повреждение (бросайте дважды требуемые кубики повреждения) существам элементного воздуха, или волшебным птицам типа грифонов, перитонов, пегасов, и воздушных баатезу или танар'ри. *Адамантитовая палица* сохраняет свои специальные свойства в течение одного раунда за каждый уровень опыта заклинателя.
Материальный компонент – специальный порошок, сделанный из алмаза, стоящего 100 gp, осыпанный по оружию.

Windborne Ветряная Повозка (Колдовство/Вызывание)

Источник SaM

Сфера: Элементный (Воздух)
Дальность: 0
Продолжительность: Специальная
Область воздействия: Заклинатель
Незаметность: +5
Видимый Признак: Средний визуальный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 7
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это заклинание обеспечивает жреца элементного воздуха способностью наколдовать мощную колонну ветра, которая может нести его вес, разрешая ему лететь или скользить на длинные расстояния. Если используется из высокого места типа склона горы или башни, заклинатель может скользить на максимальное горизонтальное расстояние 20 футов на фут начальной высоты, например, если жрец использовал это заклинание и начал с вершины высотой 800 футов, он мог пролететь максимальное расстояние 16,000 футов, или приблизительно 3 мили.
Если *ветряная повозка* брошена жрецом на уровне земли, то начальный порыв несет его вверх к максимальной высоте 10 футов за каждый уровень заклинателя. Из этой точки, он может скользить на 10 футов в фут начальной высоты. Например, жрец 7-го уровня поднялся бы к высоте 70 футов и таким образом был способен пролететь на полное горизонтальное расстояние 700 футов. Он может захотеть пролететь намного более короткое расстояние, но никогда не меньше чем его начальная высота.
При скольжении, жрец перемещается по норме 15 (или приблизительно 450 футов) с классом маневренности D. Каждый раунд, он понижается на 20 и 40 футов. Он может захотеть спускаться в намного более быстром темпе, снижаясь до 200 футов в раунд без риска разрушительного воздействия при приземлении.
Заклинатель не получает мастерство воздушного боя с этим заклинанием и переносит -2 штраф в его Силе Атаки и Армор Классу, если он становится вовлеченным в бой при скольжении.
Материальный компонент для этого заклинания – перо гигантского орла.

Omniscient Eye Всеведающий Глаз (Предсказание)

Источник SaM

Сфера: Предсказание
Дальность: 0
Продолжительность: 1 ход + 1 раунд/уровень
Область воздействия: Заклинатель
Незаметность: +5
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 7
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это предсказание улучшает зрение заклинателя, позволяя ему видеть через любую обычную или волшебную темноту, туман или дымку на диапазон 60 футов. Кроме того, заклинатель имеет шанс видеть через волшебные иллюзии, смешивание и невидимость равный 70% плюс 1% за каждый уровень опыта, уменьшенный на 2% в круг заклинаний. Например, жрец 7-го уровня имеет 70%+7%-4%, или шанс 73%, определить волшебника, скрывающегося, используя заклинание невидимости 2-го круга.
В отличие от *истинного наблюдения* заклинания 5-го круга, *всеведающий глаз* не предоставляет заклинателю способность чувствовать секретные двери, ловушки, потерянные или положенные не на место объекты, или жизненные ценности существа; оно просто гарантирует, что заклинатель сможет видеть в среде в которой он находится игнорируя затрудняющие видимость эффекты погоды, освещения или иллюзорной магии. Таким образом, *всеведающий глаз* может быть обманут искусным камуфляжем, завесой или другими вполне физическими укрытиями. Другие явления, которые могут обходить силу этого заклинания, включают психическую невидимость, истинную прозрачность, или объекты или существа в высшем измерении.
Материальный компонент этого заклинания – специальная мазь для глаз, которая составлена из редких порошков и трав. Мазь стоит по крайней мере 100 золотых за одну дозу.

Recitation Декламация (Защита, Призывание/Трансформирование)

Источник SaM

Сфера: Боевая
Дальность: 0
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: Радиус 60 футов
Незаметность: +5
Видимый Признак: Средний звуковой
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 7
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Рассказывая священный текст или историю, жрец призывает благословение своего божества на себя и своих союзников, одновременно порождая замешательство и слабость среди его врагов. Все существа в пределах области поражения в момент завершения заклинания затронуты. Союзники жреца получают +2 премию к Силе Атаки и инстинктивным защитам, или +3 премию, если они имеют ту же самую веру (а не только жизненные ценности) как и заклинатель. Враги переносят -2 штраф Силе Атаки и инстинктивным защитам. После декламации, жрец свободен совершать любые действия в течение продолжительности заклинания, если он этого хочет, он не должен концентрироваться, чтобы поддерживать заклинание. В результате, жрец может использовать заклинание *молитвы*, которое еще более увеличивает премии и штрафы, до +3 и -3 соответственно. Если другой жрец в то же самое время использует *славословие*, то премии и штрафы, данные им также позволяют добавить их к общему количеству.
Материальный компонент заклинания – святой символ жреца и копия любого текста или свитка, который он считает священным. Ни то, ни другое не использовано заклинанием.

Suspended Animation Приостановка Жизнедеятельности (Некромантия)

Источник SaM

Сфера: Некромантный
Дальность: Прикосновение
Продолжительность: Специальный
Область воздействия: 1 Существо
Незаметность: +8
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 4
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Используя это заклинание, заклинатель может вводить желающую жертву в состояние *приостановки жизнедеятельности*. Дыхание жертвы, биение сердца, и другие жизненные процессы замедляются практически до нуля, хотя кажется, что он или она глубоко спят, но не мертвы. Заклинатель 7–10-го уровня может поддерживать *приостановку жизнедеятельности* до одной недели плюс один день за каждый уровень; заклинатель 11–15-го уровня может поддерживать это состояние до одного месяца плюс одна неделя за каждый уровень; и заклинатель 16-го уровня и выше может помещать кого-то в *приостановку жизнедеятельности* в течение одного года плюс один месяц за каждый уровень.

Это заклинание имеет много полезных применений. Во-первых, все телесные или умственные несчастья перестанут развиваться пока жертва спит. Яд, безумие и множество проклятий (ликантропия, внушение и гниль мумии) могут быть заморожены, если не вылечены, и не иметь никакого эффекта на жертву, пока она спит. Конечно, если заклинание преждевременно нарушено, то все эффекты, которые были приостановлены заклинанием, начнут развиваться заново. Во-вторых, жертве не требуется никакого продовольствия или воды, но она все еще нуждается в воздухе и умирает если лишена кислорода. Третье, в течение каждого месяца, что жертва находится в *приостановке жизнедеятельности*, она возвращает один хитпоинт. Заклинатель может пробуждать жертву в любое время в пределах продолжительности заклинания, хотя он должен быть в присутствии жертвы, чтобы сделать это. Произвольно, жрец может предварительно определить количество времени в пределах обычной продолжительности заклинания или специальное условие, пробуждающее спящего. Условие должно включать физический стимул для жертвы, типа изменения температуры, прикосновения солнца, поцелуя принцессы, или что угодно что жрец пожелает. Если жрец, поддерживающий заклинание умер или не способен пробудить спящего, то жертва может быть пробуждена другим жрецом того же самого божества.
Если жертва атакована, то она полностью беспомощна и может быть убита одним ударом. Однако, если по некоторым причинам жертва атакована, но не убита, она получает инстинктивную защиту против заклинания каждый раунд, чтобы выйти из *приостановки жизнедеятельности*. Жертва будет чрезвычайно слабой и дизорентированной, если ее дремота нарушена этим способом, перенося -2 штраф всем броскам кубиков в течении 1d6 ходов, но если она пробуждается обычным или предписанным способом, она дизорентирована только один раунд.
Некоторые из недостатков этого заклинания влияют на жреца, использующего это заклинание. Прежде всего, требуется полная концентрация жреца, чтобы использовать и поддерживать это заклинание. Это означает, что жрец не может использовать любое другое заклинание, пока жертва находится под влиянием *приостановки жизнедеятельности*. В течение каждой недели, что жертва находится в *приостановке жизнедеятельности*, жрец, теряет одну единицу Конституции. Это случается каждую неделю, пока жрец не передает заклинание другому жрецу тех же самых жизненных ценностей. Передача этого заклинания требует успешной инстинктивной защиты против заклинания. Если инстинктивная защита успешна, то жрец, который передает заклинание, может начать возвращать Конституцию по норме одна единица в час отдыха. Если инстинктивная защита не преуспевает, то жрец теряет еще одну единицу Конституции и не может пробовать передать заклинание снова в течение 8 часов. В любом случае, из-за временного исчезновения заклинания, жертва будет автоматически терять 1 хитпоинт, каждый раз как предпринята передача.
Материальный компонент для этого заклинания – редкая трава, которая должна быть подготовлена с особой осторожностью. Обработка стоит по крайней мере 200 золотых, и требует 1d3 дней времени и внимания жреца.

Dimensional Anchor Размерный Якорь (Изменение)

Источник SaM

Сфера: Охранная
Дальность: 10 ярдов/уровень
Продолжительность: 1 ход + 1 раунд/уровень
Область воздействия: 1 существо
Незаметность: +2
Видимый Признак: Средний визуальный
Компоненты: V, S
Время исполнения: 1
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Когда жрец использует это заклинание, из его вытянутой руки появляется зеленый луч, и безошибочно ударяет в существо в пределах линии зрения и диапазона заклинания, охватывая жертву мерцающим изумрудным полем, которое полностью блокирует его перемещение в высшие измерения. Формы движения, запрещенные размерным якорем включают *мигание, межразмерную дверь, эфирность*, *врата, фазирование, изменение плана, лабиринт, уход в тень, телепортацию* и подобные эффекты или психонические способности. Поле сохраняется в течение одного хода плюс один раунд за каждый уровень заклинателя и не имеет никакого другого эффекта кроме блокирования перемещение в высшее измерение. *Размерный якорь* не препятствует движению существ в астральной форме, и при этом он не блокирует восприятие высшего измерения или формы нападения типа завораживающего взгляда василиска.

Unfailing Endurance Усиленная Выносливость (Некромантия)

Источник SaM

Сфера: Некромантный
Дальность: Прикосновение
Продолжительность: 1 день/уровень
Область воздействия: 1 существо/уровень
Незаметность: +5
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S
Время исполнения: 1 раунд
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это заклинание увеличивает естественную выносливость затронутых существ, делая их фактически невосприимчивыми к усталости или истощению. Во время активирования заклинания, заклинатель должен коснуться каждого существа, которое будет затронуто. Пока они под влиянием заклинания, жертвы могут совершать марш-броски без штрафа, исполнять до 12 часов трудной работы в день без усталости (или до 16 часов со средней усталостью), и получать +4 премию к Проверкам Конституции/Живучести или Силы/Выносливости. Кроме того, жертвы получают +4 премию к инстинктивным защитам против заклинаний или волшебных эффектов, которые создают *слабость, усталость* или *ослабление*. Наконец, оценка усталости затронутого существа (из *возможностей игрока: Сражение и Тактика*) удвоена, и жертва получает +4 премию к своим инстинктивным защитам, чтобы оправиться от уставшего или истощенного состояния.

Entrench Усиленное Укрепление Позиций (Изменение, Призывание/Трансформирование)

Источник SaM

Сфера: Война
Дальность: 60 ярдов
Продолжительность: Постоянный
Область воздействия: 10 футовый Куб/2 уровня
Незаметность: +3
Видимый Признак: Средний визуальный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 3 раундов
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Улучшенная версия заклинания *укрепления позиции*, *усиленное укрепление позиций* имеет почти такой же эффект, но создает даже более серьезный набор защиты. Подобно *укреплению позиции*, *усиленное укрепление позиций* может использоваться, чтобы подготовить ровную область типа равнины или поля, или пересеченную область типа склона или леса. Большие комнаты или пещеры также могут быть укреплены. В дополнение ко рвам и валам заклинания *укрепления позиции*, *усиленное укрепление позиций* использует местные материалы, чтобы создать маленький палисад и множество кольев или острых камней, чтобы препятствовать нападавшим.

A. Ровный Участок: Вал или плотина из земли, перед которой вырыт глубокий ров поднимаются из земли по периметру участка. Существа, защищающие вал получают 75% укрытие против метательной стрельбы (+7 премии к АС), или 25% укрытие (+2 премия) если они выставляются, участвуя в рукопашном бою или выстреливая снаряды из-за рва. Нападавшие не могут ураганно атаковать, бежать или очень быстро бежать по валу, и чтобы напасть должны тратить один полный раунд, пересекая защитные сооружения. Защитники вала получают +1 премию к Силе Атаки против любых существ, пробующих двигаться через колья или камни.

B. Пересеченный Участок: Свободные камни, поваленные деревья и колючие кустарники сложены формируя защитную стену по периметру области поражения, перед которой стоит множество острых кольев или камней. Персонажи, скрывающиеся позади стены получают 90% укрытие (+10 премии к АС), или 50% укрытие (+4 премия) если они выставляются, выстреливая снаряды или защищая стену. Нападающие существа не могут быстро бежать, ураганно атаковать или очень быстро бежать через защиту, и должны тратить один полный раунд, чтобы пройти через колья плюс дополнительный раунд, поднимаясь по стене, чтобы войти в укрепленную область. Защитники стены получают +1 премию к нападениям против существ, пересекающих защиту.

C. Болотистый или Низменный Участок: В болотах или трясинах, *усиленное укрепление позиций* создает заполненный водой ров по периметру области поражения. Этот ров шириной 15 футов, и от 3 до 6 футов глубиной; большинству существ требуется два полных раунда чтобы пересечь ров и подняться вверх на дальней стороне, и защитники получают +1 премию к Силе Атаки против врагов, которые пробираются по рву или поднимаются вверх на другой стороне.

Укрепления, созданные этим заклинанием постоянны, хотя эрозия, эрозия и очищение или заполнение могут возвращать участок к его первоначальному состоянию. Материальный компонент – панцирь гигантского наутилуса. В правилах battlesystem, *усиленное укрепление позиций* обеспечивает защищающиеся боевые единицы +3 премией к их AR против снарядов и рукопашных нападений, но только +1 премией против метательных атак в болотистых областях.

Cause Insanity Безумие (Necromancy)

Обратимое
Источник NEC

Сфера: Necromantic, Thought
Дальность: Прикосновение
Длительность: Постоянная
Область воздействия: Существо, к которому прикасается заклинатель
Компоненты: В, С
Время сотворения: 1 раунд
Спасбросок: Отриц.

Заклинание сводит жертву с ума. ДМ может обратиться к таблице безумия, или выбрать форму безумия, подходящую для данного заклинателя. Жрец смерти, например, может наслать на жертву необоримый страх смерти (жертва должна сделать спасбросок против паралича, чтобы избежать воздействия заклинания *fear* всякий раз, когда на ее пути попадается труп, человеческие кости, кладбище или даже просто открытый гроб). Как вариант, жертва может стать убежденной в том, что все трупы – нежить и подстерегают ее, чтобы разорвать на клочки. В бою жрец смерти может принять решение быстро нейтрализовать противника такой формой безумия, которая сделает его недееспособным, например, *confusion* или *feeblemindedness*. Безумие является постоянным и не может быть снято ничем, кроме заклинаний *cure insanity* (обратное заклинание), *heal*, *restoration* или *wish*.
Обратное заклинание немедленно излечивает большинство случаев безумия (без спасброска). Заклинание должно быть прочитано, когда пациент проявляет симптомы безумия. Заклинание *cure insanity* может вылечить находящуюся в сознании жертву галлюциногенных спор или устранить психическую травму (полученную в результате *стирания разума* или другой психонической атаки). Заклинание также уменьшает психическое истощение (восстанавливает 5–40 PSP). Оно излечивает безумие, вызванное заклинаниями (такими как *confusion, chaos, contact other plane, feeblemindedness, symbol of insanity, prismatic spray/wall/sphere*), а также вызванное определенными магическими предметами (такими как *эликсир помешательства (elixir of madness)* или *скарабей безумия (scarab of insanity)*). Однако данное заклинание не может контролировать аномальное поведение, вызванное ликантропией, неупокоением или сильными проклятиями (такими как *geas* или *quest*). Наконец, на усмотрение ДМа, заклинание *cure insanity* может временно устранить безумное поведение определенных существ из внешних планов существования (таких как слаад (*slaad*)).

Heart Blight Сердечный приступ (Necromancy)

Источник NEC

Сфера: Necromantic
Дальность: 10'/уровень
Длительность: Особая (до трех раундов)
Область воздействия: Одно живое существо
Компоненты: В, С
Время сотворения: 7
Спасбросок: Отриц.

С помощью этого заклинания злой священник может воздействовать своей темной волей на бьющееся сердце любого живого существа, при условии, что цель хорошо видна (находится на линии обзора) и в пределах дальности заклинания. После прочтения заклинания священник должен полностью концентрироваться на сердце жертвы в течение трех раундов, во время которых он не может читать другие заклинания или участвовать в ближнем бою. Однако пока заклинание движется по своему пути через тело жертвы, священник может говорить, ходить и принимать меры для защиты.
В первый раунд действия заклинания жертва должна сделать спасбросок против магии смерти с пенальти –2. Спасбросок модифицируется с учетом hp жертвы в зависимости от Con (+1 для 15 Con, +2 для 16 Con и т.д.; см. стр. 15 *PHB*).

Если первый спасбросок жертвы оказывается удачным, заклинание не охватывает ее сердце и далее не действует. Если спасбросок неудачен, жертва испытывает сильный болевой спазм в груди (подобный ощущениям во время инфаркта), который наносит жертве 1–8 очков повреждений и делает ее полностью недееспособной на один мучительный раунд.
Во время второго раунда жертва делает еще один спасбросок, на этот раз с пенальти –1 (плюс бонусы за Con). Как сказано выше, если спасбросок будет удачным, действие заклинания прекращается. Однако в случае неудачи боль в груди жертвы усиливается, как будто вокруг ее сердца медленно затягивают раскаленный железный обруч. Персонаж чувствует сильное головокружение, теряет ориентацию и чувствует очень сильную «стреляющую» боль в руках, челюсти и левом плече.
В это время жертву парализует боль на 2–5 раундов, она теряет 25% всех оставшихся hp, а также немедленно теряет 2–5 очков Str, Con, и Dex. Если жертва выживает во время последней стадии заклинания (см. ниже), ее характеристики восстанавливаются со скоростью 1 очко в каждой характеристике в день.
Во время третьего раунда заклинания жертва делает третий (не модифицированный) спасбросок против магии смерти. В случае неудачи жертва испытывает сильнейший сердечный приступ и в результате немедленно умирает (длительность приступа – 1 раунд, в течение которого жертва абсолютно недееспособна). Как вариант, более добрый ДМ может решить, что последняя стадия действия заклинания просто погружает жертву в состояние глубокой комы, подобной смерти, которая длится 1–4 дня, в результате чего жертва навсегда теряет 1 очко Con.
Это смертоносное заклинание может быть развеяно несколькими способами. При успешном прочтении заклинания *dispel magic* либо на жертву, либо на священника, действие заклинания *heart blight* прекращается. Также можно использовать простое заклинание *protection from evil* на жертву или ношение *скарабея защиты* (*scarab of protection,* в этом случае тратится один заряд). Кроме того, возможно, жертва получит дополнительный спасбросок с бонусом +2, если за ней ухаживает другой персонаж с мирным навыком лечения. Наконец, заклинание мгновенно разрушается, если жертву уносят за пределы его области воздействия или из поля зрения жреца. Из-за смертоносного воздействия заклинания оно доступно только злым жрецам богов смерти, болезней и зла.

Plague Curse Проклятие чумы (Necromancy)

Источник NEC

Сфера: Necromantic
Дальность: Прикосновение **Компоненты: В, С, М**
Длительность: См. ниже **Время сотворения: 1 раунд**
Область воздействия: Одно существо или предмет **Спасбросок: Отриц.**

С помощью этого заклинания некромант накладывает мощное проклятие на человека или предмет, который становится носителем чумы и заразы. Каждый человек или животное, бывшее в прямом контакте с проклятым носителем, должны сделать успешный спасбросок против магии смерти, или они заражаются смертельной болезнью (как указано в жреческом заклинании 3 уровня *cause disease* на страницах 209–210 *PHB*), в результате чего жертва медленно и мучительно умирает через 2–5 недель. Живой центр *проклятия чумы* полностью иммунен к действию болезни, разносчиком которой он является. Часто носитель болезни не знает о своем состоянии, особенно если много путешествует и не задерживается в одном месте достаточно надолго, чтобы заметить симптомы чумы у тех, с кем контактирует.
Носитель *проклятия чумы* не проявляет симптомов болезни и излучает очень слабую некромантическую ауру (шанс ее обнаружить составляет всего 5% на уровень). Проклятие может снять только священник более высокого уровня, чем наложивший проклятие (заклинание *dispel magic* не действует); проклятый предмет может быть очищен путем уничтожения в огне.
Обычно проклятие прекращает действовать только после того, как унесет по одной жизни на каждый уровень наложившего проклятие. Смертоносный недуг, вызванный проклятием чумы, может быть излечен целительным прикосновением паладина или такими заклинаниями, как *cure disease*, *heal* или *restoration*. *Секрет этих болезнетворных чар известен лишь немногим жрецам богов моровых поветрий и разрушения. Говорят, что некоторые жрецы чумы должны добровольно принять это проклятие для своей религии. Наложение проклятия чумы старит заклинателя на один год. Материальной составляющей заклинания является символ жреца и небольшой шарик мирры (ароматической смолы).*

5й Уровень

5й уровень (PHB)

Air Walk (Alteration) Ходить по воздуху (Изменение)

Сфера:	**Стихийная, Воздуха (Elemental, Air)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час + 1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет существу, которое может быть размером с самого большого великана, идти по воздуху как по твёрдой земле. Подъём вверх подобен подъёму на холм. Максимальный угол подъёма составляет 45 градусов при половине скорости передвижения существа, а максимальный угол спуска составит 45 градусов при полной скорости. Идущее по воздуху существо управляет своим движением, если только не дует сильный ветер. В таком случае существо получает или теряет по 10 футов движения за каждые 10 миль в час скорости ветра. Существо может, по выбору мастера, подвергнуться дополнительным пенальти в очень сильных или турбулентных ветрах, например, потерять управление или потерпеть физическое повреждение. Заклятье можно наложить на тренированное осёдланное животное, чтобы на нём можно было ехать по воздуху. Конечно, животное, не приученное к такой езде нуждается в осторожной и длительной тренировке, детали проведения которой предоставит DM.
Материальные компоненты для заклятья – святой символ жреца и немного пуха семян чертополоха.

Animal Growth (Alteration) Рост животных (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Животных (Animal)**		
Дальность:	**80 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**До 8 животных в 20-фт. кв.**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда выпускается это заклятье, заклинатель делает размер в два раза больше у максимум восьми животных в 20-футовой квадратной области. Эффекты этого роста: удвоенный Хит Дайс (с вытекающим отсюда улучшением потенциала атаки), удвоенные хит поинты (за исключением прибавляемых к Хит Дайсу), и удвоенное повреждение в бою. Передвижение и AC не меняются. Заклятье длится два раунда за каждый уровень заклинателя. Заклятье особенно полезно в паре с заклятьем *очаровать персону или млекопитающее (charm person or mammal)*.
Обратное уменьшает животное вполовину, и так же снижает его Хит Дайс, хит поинты, повреждение от атак, и т.д.
Материальный компонент для этого заклятья и обратного к нему – святой символ жреца и кусочек пищи.

Animal Summoning II (Conjuration/Summoning) Вызывание животных II (Заклинание/Вызывание)

Сфера:	**Животных, Вызывания (Animal, Summoning)**		
Дальность:	**60 ярд./уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья заклинатель вызывает до шести животных с Хит Дайсом 8 или меньше, или 12 животных с Хит Дайсом 4 или меньше – любого названного им типа. Придут только те животные, что находились в пределах дальности заклятья на момент его сотворения. Заклинатель может повторить зов трижды, пытаясь призвать животных трёх различных видов. Например, сначала заклинатель пытается позвать диких собак – всё без пользы, потом он безуспешно вызывает ястребов, и наконец зовёт диких лошадей,

которые могут и не находится в радиусе зова. DM определяет вероятность присутствия в пределах дальности заклятья животных вызываемого вида. Вызванные животные помогают заклинателю всеми доступными им средствами, оставаясь до конца боя, до окончания особой миссии, до того, когда заклинатель окажется в безопасности, пока он не отошлёт их, и т.д. Можно вызывать только обычных или гигантских животных; это заклятье не действует на фантастических зверей или монстров (химер (chimerae), драконов (dragons), горгонов (gorgons), мантикор (manticores), и т.д.).

Antiplant Shell (Abjuration) Антирастительная оболочка (Отречение)

Сфера:	**Растений, Защиты (Plant, Protection)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**15-футовый диаметр**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *антирастительная оболочка* создаёт невидимый передвижной барьер, который защищает всех существ внутри оболочки от атак растений или растительных существ, таких как ползающие кучи (shambling mounds) или тринты (treants). Любая попытка надавить барьером на таких существ немедленно разрушает преграду. Заклятье длится один ход за каждый уровень опыта заклинателя.

Atonement (Abjuration) Искупление (Отречение)

Сфера:	**Всего (All)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 персона**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье используется священником чтобы снять бремя невольных или неизвестных деяний с персоны. Заклятье также снимает эффекты магической смены характера. Персона, ищущая заклятье *искупление*, либо должна искренне каяться, либо должна была находиться не под действием своей собственной воли, когда были совершены искупаемые ныне действия. В этом случае DM рассудит приемлемость заклятья, учитывая любые случаи его использования на персоне в прошлом. Преднамеренные злодеяния и умышленные по природе действия этим заклятьем искупить нельзя (смотрите заклятье *поиск (quest)*). Персонаж, который отказывается принять искупление, автоматически считается совершившим умышленное злодеяние. Жрецу понадобится его религиозный символ, чётки или колесо, или книга, и горящий ладан.

Commune (Divination) Общение (Прорицание)

Сфера:	**Прорицания (Divination)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Используя заклятье *общение*, жрец может связаться со своим божеством – или его агентами – и запросить информацию в виде вопроса, на который можно ответить простым "да" или "нет". Жрецу разрешён один такой вопрос за каждый достигнутый им уровень опыта. Даваемые ответы верны в пределах знания божества. "Я не знаю" – законный ответ, и могучие существа с внешних планов не обязательно всеведущи. По выбору, DM может дать один короткий ответ из пяти слов или меньше. В лучшем случае, заклятье может предоставить информацию чтобы помочь решению персонажам принять решение. Божества отвечают так, чтобы продвинуть вперёд собственный интерес. Вероятно, что DM ограничит использование заклятья *общение* одним разом за приключение, раз в неделю, или даже раз в месяц, ибо мощные силы не любят часто отвлекаться. Аналогично, если заклинатель мешкает, обсуждает ответы, или уходит куда-то ещё, заклятье немедленно оканчивается.

Материальные компоненты, необходимые для заклятья *общение* – религиозный символ жреца, святая (несвятая) вода, и ладан. Если требуется важное общение, требуется жертвоприношение, пропорциональное трудности получения информации. Если предложено недостаточно, то информации либо не будет, либо она будет только частична.

Commune with Nature (Divination) Общение с природой (Прорицание)

Сфера:	**Прорицания, Стихийная (Divination, Elemental)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет заклинателю стать частью природы, тем самым получив знания об окружающей территории. За каждый уровень опыта заклинатель может "знать" один факт – впереди, слева, или справа, на следующие темы: почва, растения, минералы, водоёмы, народы, примерная популяция животных, присутствие лесных существ, и т.д. Также можно заметить присутствие мощного неприродного существа, как и общее состояние природы. Заклятье особенно эффективно во внешних условиях, где оно работает в радиусе полу мили за каждый уровень заклинателя. В природных подземных условиях – пещерах, гротах, и т.д. – дальность ограничена 10 ярдами за уровень заклинателя. Среди сооружений (в подземельях и городах) заклятье не работает. DM может ограничить использование этого заклятья разом в месяц.

Control Winds (Alteration) Управлять ветрами (Изменение)

Сфера:	**Погоды (Weather)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**Радиус 40 фт./уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

С помощью заклятья *управлять ветрами* заклинатель может менять силу ветра в области воздействия. За каждые три уровня опыта заклинатель может увеличить или уменьшить силу ветра на один уровень силы. Сила ветра обозначается так:

Сила ветра	**Миль в час**
Лёгкий ветер	2-7
Умеренный ветер	8-18
Сильный ветер	19-31
Буря	32-54
Шторм	55-72
Ураган	73-176

Ветер сильнее 19 миль в час сносит маленьких летучих существ – размером с орла и меньше – с неба, сильно мешает точности снарядов, и делает затруднительным плавание. Ветер сильнее 32 миль в час может сносить с неба летучих существ даже размером с человека, и наносить кораблям незначительные повреждения. Ветер сильнее 55 миль в час снесёт с неба всех летучих существ, вырвет маленькие деревья, повалит деревянные постройки, сорвёт крыши, и будет угрожать кораблям. Ветер сильнее 73 миль в час имеет ураганную силу. Вокруг заклинателя в 40 футовом радиусе имеется "сосредоточение" тихого ветра. Имейте в виду, что хотя заклятье можно использовать под землёй, эта область будет уменьшаться на 1 фут за каждый фут ограничения, если заклятье исполняется в области меньше области воздействия. Например, если область воздействия размером в 360 футов, и круг сужается на 10 футов до 30 футового радиуса; тогда пространство радиусом меньше 320 футов устранило бы круг и подвергло бы заклинателя воздействию ветра. Как только заклятье исполнено, сила ветра увеличивается или уменьшается на 3 мили в час за раунд, пока не достигнет максимальной или минимальной скорости. Заклинатель, проведя один раунд в полной концентрации, может стабилизировать ветер на его текущей скорости, или заставить её увеличиваться или уменьшаться. Однако скорость перехода изменить нельзя. Заклятье остаётся в силе один ход за каждый уровень опыта

заклинателя. Когда заклятье истощается, сила ветра убывает или прибывает с той же скоростью, пока не достигнет своего уровня до начала действия заклятья. Другой заклинатель может использовать заклятье *управлять ветрами* чтобы противодействовать эффектам такого же заклятья до пределов своих способностей.

Cure Critical Wounds (Necromancy) Лечить критические раны (Некромантия)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Исцеления (Healing)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *лечить критические раны* – очень мощная версия заклятья *лечить лёгкие раны (cure light wounds)*. Жрец возлагает свои руки на существо, и восстанавливает 3d8+3 пунктов повреждения от ран и других увечий. Заклятье не действует на существ с нематериальными телами, на существ экстрапланарного происхождения, или на не живущих существ.
Обратное заклятье, *причинить критические раны (cause critical wounds)*, работает на тот же манер что и другие заклятья *причинения ран*, требуя успешного прикосновения для нанесения 3d8+3 пунктов повреждения. Нанесённые раны исцеляются теми же методами, что и раны других видов.

Dispel Evil (Abjuration) Развеять зло (Отречение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Защиты, Вызывания (Protection, Summoning)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Жрец, использующий это заклятье, заставляет существо злой природы, злое существо с другого плана, или существо, вызванное злым заклинателем, вернуться на его план или место, когда заклинатель нанесёт по нему успешный удар в рукопашной. Примеры таких существ – воздушные слуги (aerial servants), джинны (djinn), ифриты (efreet), элементали (elementals), и невидимые преследователи (invisible stalkers). Злые чары (вроде заклятья *очарования*, исполненного злым существом), которые подвержены действию заклятья *развеять магию (dispel magic)*, автоматически развеиваются заклятьем *развеять зло*. Это заклятье длится максимум один раунд за каждый уровень опыта заклинателя, или пока не будет потрачено. Пока заклятье действует, все существа, на которых оно может подействовать, в случае нападения на заклинателя дерутся с ним с пенальти -7 к броскам на атаку.
Обратное заклятье, *развеять добро (dispel good)*, работает против вызванных или зачарованных существ с добрым характером, или против существ, посланных помогать в добрых делах.
Материальные компоненты для этого заклятья – религиозный объект жреца и святая (несвятая) вода.

Flame Strike (Evocation) Удар пламенем (Воплощение)

Сфера:	**Боя (Combat)**		
Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**5-футовый радиус х 30-футовую колонну**	**Спасбросок:**	**1/2**

Когда жрец воплощает заклятье *удар пламенем*, вертикальная колонна огня с рёвом бьёт по месту, указанному заклинателем. Все существа в области воздействия должны сделать спасительный бросок против заклятья. Неудача означает, что существо переносит 6d8 пунктов повреждения; иначе повреждение вполовину меньше.

Материальный компонент этого заклятья – щепотка серы.

Insect Plague (Conjuration/Summoning) Нашествие насекомых (Заклинание/Вызывание)

Сфера:	**Боя (Combat)**		
Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Облако 180 футов х 60 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда жрец исполняет это заклятье, орды ползающих, прыгающих, и летающих насекомых собираются и кишат в плотном облаке. Исполнение заклятий в облаке невозможно. Существа под нашествием насекомых, независимо от Класса Брони, переносят 1 пункт повреждения за каждый раунд пребывания там, от укусов и жал насекомых. Невидимость не спасает. Все существа с Хит Дайсом 2 или ниже автоматически побегут с самой быстрой доступной им скоростью в произвольном направлении, пока они не окажутся более чем в 240 ярдах от насекомых. Существа с Хит Дайсом ниже 5 должны сделать проверку морали; неудача означает, что они бегут, как описано выше.
Густой дым разгоняет насекомых до своих границ. Огонь тоже разгоняет насекомых. Например, круговая стена огня держит исполненное позже *нашествие насекомых* вне своих пределов, но заклятье *огненный шар (fireball)* просто на один раунд вычищает от насекомых место своего взрыва. Один факел неэффективен против таких больших орд насекомых. Молния, холод, или лёд также неэффективны, тогда как сильный, накрывающий целиком область нашествия ветер, рассеивает насекомых и оканчивает заклятье. Нашествие длится два раунда за каждый уровень заклинателя, а после того насекомые рассеиваются. Насекомые собираются в области, которая центрируется вокруг точки вызова, определяемой заклинателем. Эта точка может быть на расстоянии 120 ярдов от жреца. После того, как оно исполнено, нашествие насекомых не двигается, пока длится. Отметьте, что заклятью можно противодействовать заклятьем *развеять магию (dispel magic)*.
Материальные компоненты этого заклятья – несколько кристалликов сахара, немного ядрышек зёрен, и мазок жира.

Magic Font (Divination) Магический источник (Прорицание)

Сфера:	**Прорицания (Divination)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 час**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье превращает источник святой воды в устройство наблюдения. Заклятье работает только если жрец находится на хорошем счету у своего божества. Бассейн святой воды становится подобен *хрустальному шару*. За каждый пузырёк вместимости бассейна, жрец может вести наблюдение один раунд, максимум до одного часа. Таким образом, продолжительность заклятья *магический источник* напрямую связана с размером резервуара святой воды. DM будет знать шансы персонажа обнаружить наблюдение.
Святой символ жреца, и источник, и его содержимое не будут израсходованы заклятьем.

Moonbeam (Evocation, Alteration) Лунный луч (Воплощение, Изменение)

Сфера:	**Солнца (Sun)**		
Дальность:	**60 ярд. + 10 ярд./уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**5-футовый радиус + особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья заклинатель может вызвать сверху луч мягкого, бледного света, чтобы тот осветил указанную им область. Свет точно такой же как лунный, поэтому цвета отличные от оттенков чёрного, серого, или белого не видны. Заклинатель может с лёгкостью может переместить луч в любое место, которое он

видит и куда показывает. Это делает заклятье эффективным способом подсветки чего-либо, оппонента, например. Хотя заклятье *лунный луч* не устраняет все тени, существо в центре лунного луча различимо почти на все сто. Отражённый свет от этого заклятья позволяет неясное зрительное восприятие на 10 ярдов от области воздействия, но он не источает предательского свечения, которое может помешать внезапности. Свет не особо вредит инфравидению. По желанию, заклинатель может приглушить свет почти до полной темноты. Вдобавок, луч обладает всеми свойствами настоящего лунного света и может вызвать превращение ликантропа (если существо в луче), если DM не определит иначе.
Материальные компоненты – несколько семян любого посеянного при луне растения и кусочек опалового полевого шпата (лунного камня).

Pass Plant (Alteration) Пройти растение (Изменение)

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Используя это заклятье, заклинатель имеет возможность войти в дерево, и переместиться изнутри него внутрь другого дерева. Второе дерево должно лежать приблизительно в направлении, выбранном пользователем заклятья, и должно находится в пределах расстояния, указанного в следующей таблице:

Тип дерева	**Дальность области воздействия**
Дуб	600 ярдов
Ясень	540 ярдов
Тис	480 ярдов
Вяз	420 ярдов
Липа	360 ярдов
лиственное	300 ярдов
хвойное	240 ярдов
другое	180 ярдов

Дерево, куда вошёл заклинатель, и которое приняло его, должны быть одного вида, оба должны быть живыми, и в обхвате быть не меньше заклинателя. Имейте в виду, если заклинатель входит в дерево, например, в ясень, и желает переместиться как можно дальше на север (540 ярдов), но единственный подходящий ясень в пределах дальности находится на юге, заклинатель переместится на юг. Заклятье *пройти растение* работает так, что перемещение занимает один раунд. По своему желанию заклинатель может остаться в принявшем его дереве максимум на один раунд за уровень опыта. Или же, он может немедленно выйти. Если подобного дерева в пределах дальности нет, заклинатель попросту остаётся в первом дереве, никуда не перемещаясь, и должен будет выйти через указанное число раундов. Если занятое им дерево срублено или сожжено, то заклинатель убит, если он не успел выйти до окончания процесса.

Plane Shift (Alteration) Сдвиг плана (Изменение)

Сфера:	**Астральная (Astral)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**1 существо (особая)**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Когда исполняется заклятье сдвига плана, жрец перемещает себя или некоторое другое существо на другой план существования. Получатель заклятья остаётся на новом плане, пока не будет отослан каким-нибудь похожим способом. Если несколько персон соединят руки в кругу, то тогда одновременно можно воздействовать сдвигом плана на восемь или меньше персон. DM определит детали, относящиеся к тому, как можно достигнуть каких планов.

Материальный компонент этого заклятья – маленький раздвоенный металлический прут. Размер и тип металла означает, на какой план, включая под-планы и альтернативные измерения, заклятье отошлёт существ.
Чтобы отослать избегающую заклятье жертву, к ней нужно прикоснуться (успешный бросок на атаку). Вдобавок, существу также разрешён спасительный бросок. Если спасительный бросок успешен, эффект заклятья аннулируется. Имейте в виду, что высокая точность достигается изредка; обычным является прибытие на произвольном расстоянии от намеченной цели.
При использовании заклятья металлический прут не исчезает. Раздвоенные пруты, привязанные к определённым планам, по решению мастера могут оказаться редкими вещами.

Quest (Enchantment/Charm) Поиск (Чары/Очарование)

Сфера:	**Очарования (Charm)**		
Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Пока не будет выполнен**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *поиск* позволяет жрецу потребовать, чтобы попавшее под воздействие существо выполнило услугу и вернулось к жрецу с доказательством, что дело сделано. Например, поиск может потребовать, чтобы существо обнаружило и вернуло какой-нибудь важный или ценный объект, спасло выдающегося человека, освободило какое-нибудь создание, захватило крепость, убило персону, доставило предмет, и так далее. Если поиск проходит не так по причине невнимания, из-за задержки, или неверного толкования, то существо теряет по 1 из спасительных бросков за каждый день таких действий. Пенальти сохранится, пока поиск не будет продолжен верным образом, или пока жрец не отменит его. Существуют определённые обстоятельства, которые на время могут приостановить поиск, и другие, которые могут освободить от его выполнения или отменить его. Когда это нужно будет знать, DM даст вам соответствующую информацию. Если он накладывается на не желающего того субъекта, жертве даётся спасительный бросок. Однако если персона согласилась выполнить задачу – даже если соглашение достигнуто силой или хитростью – спасительного броска не будет. Если поиск справедлив и заслужен, существо религии жреца не может избежать его, и любое существо с характером жреца спасается с пенальти -4 к броску. Поиск нельзя развеять, но он может быть снят жрецом той же религии с уровнем выше, чем у заклинателя. Аналогично, несправедливый или незаслуженный поиск даёт бонусы к спасительному броску или даже может автоматически потерпеть неудачу.
Материальный компонент этого заклятья – святой символ жреца.

Rainbow (Evocation, Alteration) Радуга (Воплощение, Изменение)

Сфера:	**Погоды, Солнца (Weather, Sun)**		
Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Чтобы исполнить это заклятье, жрец должен находиться в виду радуги, или иметь специальные компоненты (смотрите ниже). Заклятье *радуга* имеет два способа применения, и жрец может выбрать желаемый во время его исполнения. Применения такие:
Лук: Заклятье создаёт светящийся, многослойный лук из цветов радуги. Он лёгок, и его просто натянуть, поэтому любой персонаж может использовать его без пенальти за неумение. Он магический: каждая его светящаяся стрела эквивалентна оружию +2, включая бонусы на атаку и повреждение. Сопротивление магии может защитить от действия стрел, посланных из лука. Лук выстрелит семь раз, а потом исчезнет. Из него можно стрелять до четырёх раз за раунд. Каждый раз, когда выстреливается стрела, один из цветов пропадает из лука – цвет выпущенной стрелы. Стрела каждого цвета имеет возможность наносить удвоенное повреждение определённым существам:
Красная – обитатели/пользователи огня и огненные элементали (fire elementals)
Оранжевая – существа или конструкции из глины, песка, земли, камня или подобных материалов, и земные

элементали (earth elementals)
Жёлтая – растительные оппоненты (включая грибных существ, ползающие кучи (shambling mounds), тринтов (treants), и т.д.)
Зелёная – водные существа, существа использующие электричество, и воздушные элементали (air elementals)
Синяя – использующие кислоту или использующие яд существа
Фиолетовая – металлические или регенерирующиеся существа
Когда лук натянут, магически появляется заряженная и готовая стрела нужного цвета. Если цвет не указывается, или цвет уже запрашивался ранее, появляется следующая стрела (в порядке спектра).
Мост: Заклинатель образует из радуги семицветный мост, до 3 футов шириной за каждый свой уровень. Он должен достигать в длину хотя бы 20 футов, и может протянуться максимум на 120 ярдов, в соответствии с желанием заклинателя. Он сохраняется на время действия заклятья, или пока не будет снят заклинателем. Компоненты для этого заклятья – святой символ жреца и пузырёк святой воды. Если вблизи заклинателя нет радуги, он может заменить её бриллиантом стоящим не меньше 1,000 gp, который был специально приготовлен заклятьями *благословить (bless)* и *молитва (prayer)* в видимости радуги. При использовании заклятья святая вода и бриллиант исчезают.

Raise Dead (Necromancy) Поднять мёртвого (Некромантия)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Некромантии (Necromantic)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 персона**	**Спасбросок:**	**Особый**

Когда жрец исполняет заклятье поднятия мёртвого, он может восстановить жизнь в карлике, гноме, полу-эльфе, хафлинге, или человеке (по выбору мастера, могут быть разрешены другие существа). Длительность времени после смерти важна, так как жрец может воскрешать умерших персон только до предела в один день за каждый свой уровень опыта (т.е., жрец 9-го уровня может поднять персону, которая мертва не более девяти дней).
Имейте в виду, что персона должна быть целой, или же недостающих частей по-прежнему не будет, когда персона вернётся к жизни. Точно также другие недуги, вроде отравления или болезни, не пропадают. Воскрешённая персона должна сделать успешный бросок на проверку выживания при воскрешении, чтобы перенести тяжёлое испытание (смотрите Таблицу 3: Здоровье), и она теряет 1 пункт Здоровья. Кроме того, воскрешённый слаб и беспомощен, ему требуется минимум один полный день постельного отдыха за каждый неполный день пребывания мёртвым. После воскрешения персона имеет 1 хит поинт, а остальные должна восстановить лечением или целебной магией.
Телесный компонент заклятья – указывающий палец.
Обратное заклятье, *сразить живого (slay living)*, даёт жертве право на спасительный бросок против смертельной магии. Если спасительный бросок успешен, жертва терпит повреждение как от заклятья *причинить серьёзные раны (cause serious wounds)* – т.е. 2d8+1 пункт. Неудача означает мгновенную смерть жертвы.

Spike Stones (Alteration, Enchantment) Шипастые камни (Изменение, Чары)

Сфера:	**Стихийная, Земли (Elemental, Earth)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3d4 хода + 1/уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**10 фт. кв./уровень, 1 шип/кв. фут**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *шипастые камни* придаёт камням острую удлинённую форму, которая сливается с фоном. Оно действует и на природный камень, и на обработанный. Шипастые камни служат для затруднения передвижения через область, и для нанесения повреждений. Если область тщательно осматривается, каждый наблюдающий имеет 25% шанс заметить каменное остриё. Иначе, вошедшие в область воздействия заклятья терпят 1d4 пункта повреждения за раунд. Успех каждой атаки определяется так, как если бы заклинатель сам

участвовал в бою. Входящие в область подвергаются атаке, как только вступят в неё, и каждый раунд после проведённый там. Начальный шаг позволит сделавшему его узнать о проблеме только если начальная атака удастся; иначе движение продолжается, и шипастые камни остаются незамеченными до нанесения повреждений. Стремительно атакующие или бегущие жертвы переносят две атаки за раунд.
Падающие в ямы, усыпанные шипастыми камнями, подвергаются шести атакам за каждые 10 футов падения, и каждая атака проводится с бонусом +2 к броску. Вдобавок, повреждение от каждой атаки увеличивается на +2 за каждые 10 футов падения. И наконец, существа также терпят обычное повреждение от падения.
Материальный компонент этого заклятья – четыре крохотных сталактита.

Transmute Rock to Mud (Alteration) Превратить камень в грязь (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Стихийная, Земли, Воды (Elemental, Earth, Water)**		
Дальность:	**160 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**20-фт. куб/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье превращает природный камень любого вида в такое же количество грязи. Если, например, оно исполнено на скалу, скала падает грязью. Магический или зачарованный камень неподвластен заклятью. Глубина созданной грязи не может превышать 10 футов. Существа, которые не могут левитировать, летать, или кто иначе не может освободить себя из грязи, тонут со скоростью 1/3 своего роста за раунд и задыхаются, за исключением легковесных существ, которые спокойно могут пересекать такую поверхность. Ветки, брошенные на поверхность грязи, могут поддержать выбравшееся на них существо; их требуемое количество определяется мастером. Достаточно большие для ходьбы по дну существа могут передвигаться через область грязи со скоростью в 10 футов за раунд.
Грязь сохраняется до заклятий *развеять магию (dispel magic)* или *превратить грязь в камень (transmute mud to rock)*, восстанавливающих её вещество – но не обязательно её форму. Выпаривание превращает грязь в обычную землю, со скоростью 1d6 дней за 10 кубических футов. Точное время зависит от солнца, ветра, и нормального стока.
Обратное, *превратить грязь в камень*, может затвердить обычную грязь или зыбучий песок в мягкий камень (песчаник или похожий минерал) навсегда, если он не будет изменён магически. Существа в грязи могут сделать спасительный бросок, чтобы убежать пока область не стала каменной. Сухой песок не меняется.
Материальные компоненты для этого заклятья – глина и вода (или песок с водой для обратного).

True Seeing (Divination) Истинное видение (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Прорицания (Divination)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда волшебник пользуется этим заклятьем, он предоставляет получателю способность видеть все вещи тем, чем они на самом деле являются. Заклятье пронзает обычную и магическую темноту. Потайные двери становятся явными. Точное положение смещённых вещей очевидно. Невидимые вещи становятся чётко видимыми. Иллюзии и явления видны насквозь. Превращённые, обернувшиеся, или зачарованные объекты легко различимы. Даже аура, излучаемая существами, становится видимой, что позволяет различить характер. Более того, получатель может сфокусировать своё зрение так, чтобы заглянуть в Эфирный План или пограничные области соседних планов. Дальность полученного зрения – 120 футов. *Истинное видение*, тем не менее, не пробивается через твёрдые тела; оно ни коим образом не дарит возможность рентгеновского зрения или эквивалентного ему. Вдобавок, эффекты заклятья не могут быть улучшены дальше известной магией.
Заклятье требует глазную мазь, которая изготавливается из очень редкой грибной пудры, шафрана, и жира, и стоит не меньше 300 gp за использование.

Обратное, *фальшивое видение (false seeing)*, заставляет персону видеть вещи тем, чем они не являются: богатый беден, шершавое гладко, красивое уродливо. Мазь для обратного заклятья стряпается из масла, опиумной пыли, и экстракта розовой орхидеи.
Для обеих заклятий мазь нужно выдержать в течение 1d6 месяцев.

Wall of Fire (Conjuration/Summoning) Стена огня (Заклинание/Вызывание)

Сфера:	**Стихийная, Огня (Elemental, Fire)**		
Дальность:	**80 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *стена огня* создаёт неподвижную, полыхающую занавесь магического огня мерцающего цвета – жёлто-зелёного или янтарного (отличную от версии волшебников 4-го уровня). Заклятье создаёт непрозрачный лист пламени в квадрате до 20 футов за уровень заклинателя, или в кольце с радиусом до 10 футов + 5 футов за каждые два уровня опыта заклинателя, высотой в 20 футов.
Стена огня должна быть создана так, чтобы она была вертикальной по отношению к заклинателю. Одна сторона стены, выбранная заклинателем, испускает волны жара, наносящего 2d4 пункта повреждения существам в пределах 10 футов, и 1d4 пункта повреждения находящимся в 20 футах. Кроме того, стена наносит 4d4 пункта повреждения, плюс 1 пункт повреждения за уровень заклинателя любому существу, проходящему через неё. Существа особенно уязвимые для огня могут получать дополнительные повреждения, а неупокоенные всегда получают удвоенное повреждение. Имейте в виду, что поймать передвигающееся существо созданной стеной огня весьма сложно. Успешный спасительный бросок позволяет существу избежать стены, тогда как его скорость и направление движения определяют, с какой стороны созданной стены оно находится. Стена огня сохраняется, пока жрец концентрируется на её поддержании, или один раунд за уровень опыта жреца в случае, если он не концентрируется на ней.
Материальный компонент заклятья – фосфор.

5й уровень (ADD-ON)

Age Object (Alteration) Состарить объект (Изменение)

Источник ToM
ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Время (Time)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 куб. фут/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Используя данное заклятье, жрец может вызвать сильное старение неживых, немагических объектов. Объекты старятся на возраст до 20 лет за каждый уровень опыта заклинателя. Следующая таблица дает типичные результаты старения различных объектов на 100 лет. Результаты приведены в порядке усиления разрушительного действия старения.

Объект	**Результата старения**
Алмаз	Никакого
Серебро	Тускнеет
Камень	Трескается и теряет прочность
Железо	Ржавеет и разрушается
Пергамент	Рвется, становится хрупким
Дерево	Гниет, крошится, превращается в труху

Заклинатель может контролировать процесс старения. Например, он может состарить книгу так, что ее страницы станут желтыми и хрупкими, но вовремя остановить процесс, чтобы она не превратилась в кучу

пыли. Для удобства можно считать, что каждые 100 лет старения вызывают все более и более разрушительное воздействие на предмет. Так, двухсотлетний пергамент будет мало чем отличаться от пыли, тогда как железо будет разделяться на слои от прикосновения.
Многие вещи (особенно драгоценные камни) не подвержены старению. Выбор конкретных эффектов заклятья остается за DM'ом.
Материальные компоненты заклятья – бутылка морской воды и кусок угля.
Реверс этого заклятья, *обновить объект* (*youthful object*), восстанавливает объект, разрушенный действием времени. Так, проржавевшее железо снова становится крепким и блестящим, разрушенный камень становится целым, сгнившее дерево обретает твердость. Возраст объект можно уменьшить на 20 лет за каждый уровень опыта заклинателя.
Материальный компонент заклятья – кусок скорлупы и волосы с головы новорожденного человека или другого гуманоида.

Barrier of Retention (Abjuration) Задерживающий барьер (Отречение)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Куб со стороной 10 футов/уровень**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье создает в области воздействия силовое поле, невидимое снаружи. Объем поля равен объему куба 10×10×10 футов за каждый уровень заклинателя. Полю можно придать любую прямоугольную форму. Незваные гости, входящие внутрь защищенной области не получают никакого урона, но не могут выйти обратно. Заклятье воздействует на тех существ, которые провалили спасбросок от заклятья. Сам заклинатель может свободно проходить сквозь барьер в любом направлении.
Нарушители, пойманные *удерживающим барьером*, могут читать заклятья, центрованные вне барьера, и могут использовать заклинания вроде *телепорта* (*teleport*), чтобы выбраться наружу. Объекты, находящиеся внутри защищенной области, нельзя выкинуть наружу, но покидающее область существо может их вынести. Барьер можно разрушить заклятьем *развеять магию* (*dispel magic*) или его аналогом.
Материальный компонент заклятья – маленькая клетка, сплетенная из серебряной проволоки. Заклинатель должен обойти нужную территорию по периметру при исполнении заклятья.

Blessed Abundance (Conjuration/Summoning) Благословенное изобилие (Заклинание/Призывание)

Источник ToM

Сфера:	**Создание (Creation)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 куб. фут/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье позволяет жрецу создать некоторое количество продуктов животного или растительного происхождения. Магические предметы и минералы (включая камни, металлы и драгоценные камни) создавать нельзя. Хотя заклятье может создавать органическую материю, (например, еду или растения), оно не создает живых существ.
Заклинатель может сотворить 1 кубический фут материала за каждый уровень опыта. Создаваемый материал должен быть сформирован в «куски» объемом 1 куб. фут. К примеру, жрец 9-го уровня может создать до 9 куб. футов материи животного или растительного происхождения. Он может создать девять караваев хлеба объемом 1 куб. фут каждый или девять корзин, в которых содержится по 1 куб. футу яблок.
Материальный компонент заклятья – святой символ жреца.*
* – по своему действию данное заклятье аналогично заклятью 3-го уровня *создать пищу и воду* (*create food and water*). Отличие в том, что созданные продукты могут сохраняться дольше суток (хотя, это зависит от типа продукта). *Прим. переводчика*.

Champion's Strength (Alteration) Сила чемпиона (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Порядок (Law)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

За счет действия с*илы чемпиона* одни из членов партии получает все бонусы к атаке и урону, которыми обладают его товарищи. После этого получатель заклятья может сражаться как чемпион партии.
Заклятье вытягивает бонусы у одного существа за каждые 2 уровня заклинателя. Существа-цели заклятья должны находиться не дальше 30 футов от жреца. Во время прочтения заклятья жрец указывает получателя бонусов и тех, чьи бонусы он получает. Все, кто отдает свои бонусы, должны сделать это добровольно.
После завершения заклятья, зачарованный персонаж (чемпион партии) получает любые немагические бонусы к THAC0 и урону, которыми обладали «доноры». Заклятье может также воздействовать на персонажей, не имеющих бонусов или даже подверженных действию пенальти. Такие персонажи не считаются за полноценных «доноров» (к примеру, если жрец 10-го уровня может воздействовать только на пять человек, то подобные персонажи могут быть и шестыми, и седьмыми и т.д.), но их пенальти влияют на характеристики чемпиона, поэтому «доноров» следует тщательно выбирать.
Бонусы, полученные за счет *силы чемпиона*, добавляются к собственным бонусам персонажа. Чемпион пропускает чужую энергию сквозь себя, улучшая свои боевые способности.
Чемпион должен находиться в поле зрения и не дальше 30 футов от «доноров». Персонажи, дающие чемпиону силы, должны концентрироваться на нем в течение всего времени действия заклятья. Если концентрация нарушается, вклад «донора» в мощь чемпиона немедленно теряется. Нарушение концентрации происходит, если персонаж передвигается быстрее 10 футов/раунд, ввязывается в схватку, получает ранение или теряет чемпиона из виду.
Действие *силы чемпиона* оканчивается, когда последний «донор» перестает концентрироваться на заклинании.
Персонаж может получать бонусы только от одного заклятья *сила чемпиона* за раз. «Доноры» могут усиливать лишь одного чемпиона.
Материальный компонент заклятья – цепь из пяти золотых колец стоимостью не менее 1000 gp.

Chaotic Commands (Enchantment/Charm) Хаотичные команды (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Хаос (Chaos)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Особый**

Хаотичные команды наделяют существо иммунитетом к магическим командам. *Дразнить* (*taunt*), *забудь* (*forget*), *указание* (*suggestion*), *господство* (*domination*), *цель* (*geas*), *требование* (*demand*), *выручка* (*succor*), *команда* (*command*), *enthrall* (*ув лечь*), *quest* (*поиск*), *exaction*(*взыскание*) и другие заклятья, посредством которых субъекту дается прямая устная команда, автоматически не срабатывают.
Кроме того, любой, кто исполняет подобные заклятья на защищенное существо, должен сам сделать спасбросок от заклятья, поскольку оно отражается обратно к заклинателю. Проваленный спасбросок означает, что заклинатель подвергается действию собственной магии.
Материальный компонент заклятья – кусочек шкуры угря.

Clear Path (Alteration) Расчистить путь (Изменение)

Источник ToM
ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Путешествие (Travelers)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье убирает с дороги ветки, камни и прочий мусор в квадрате 10×10 футов перед заклинателем. Заклятье может расчищать путь в течение всего времени действия, пока жрец продолжает двигаться вперед. Заклятье воздействует на джунгли, лес, каменистую землю и снег.
Результатом действия заклятья *расчистить путь* является то, что скорость передвижения увеличивается вдвое. Это отражается в уменьшении пенальти к передвижению по данной местности (см. Таблицу 74 DMG). К примеру, если заклятье *расчистить путь* используется в густых джунглях, стоимость передвижения уменьшается с 8 до 4. Заклятье не может уменьшить стоимость передвижения больше, чем до 1.
Расчистить путь не влияет на реки, озера или другие водные объекты, а также на зыбучие пески, лаву или похожие естественные препятствия. Заклятье не воздействует на магически созданную или измененную местность и на препятствия, созданные людьми.
Жреца, который использовал заклятье *расчистить путь*, можно легко выследить. Для этого даже не требуется навык следопыта.
Материальный компонент заклятья – лезвие ножа и несколько прутиков из метлы.
Реверс заклятья, *завалить путь* (*clutter path*), засыпает квадрат 10×10 футов позади заклинателя ветками, маленькими камнями и другим мусором. Это скрывает следы, затрудняя работу следопытов. Заклинатель может маскировать свои следы на протяжении всего времени действия заклятья. В этом случае шанс на успешный поиск следов уменьшается на 50%.
Материальные компоненты заклятья – пригоршня камешков и пучок сорной травы.

Cloud of Purification (Invocation/Evocation) Облако очищения (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Воздух, Вода (Air, Water)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Куб со стороной 20 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье создает колышущееся облако магических паров, которое движется по ветру со скоростью 20 футов/раунд. Сильный ветер (более 15 миль/час) разрушает облако за 4 раунда, а если скорость ветра составляет 25 миль/час или больше, то *облако очищения* создать нельзя. Густая растительность разрушает облако за 2 раунда.
Облако превращает органические отходы, мусор и паразитов (мышей, крыс, древоточцев и т.д.) в эквивалентное количество чистой воды. К примеру, гнездо личинок, попавшее в облако, «растает», превратившись в лужицу воды. Если заклятье исполнить на воду, облако погрузится в нее и «переработает» любой мусор, микробов, мальков и прочие посторонние включения.
Очищающие пары тяжелее воздуха, поэтому они заполняют все впадины и углубления (даже отверстия в земле). Заклятье может быть очень полезным для очистки канализаций или колодцев.
Заклятье не воздействует на магических существ и на существ размерами больше обычной крысы.

Consequence (Divination) Последствие (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Числа, Прорицание (Numbers, Divination)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье позволяет жрецу определить, как недавнее событие вписывается в «общую ситуацию». Исполнив заклятье, жрец может определить, влияют ли последствия некоего события на ситуацию, или нет. Произвело ли событие какие-то глобальные изменения, или оно было незначительным? Будет ли оно и дальше оказывать влияние на тех, кто принимал в нем участие?
Используя свое знание о деталях события, DM сообщает часть информации игроку. Это «небесное послание» обычно однозначно и его легко понять, но если возможных последствий очень много, и они взаимосвязаны, послание может быть загадочным. В любом случае сообщение всегда правдиво.
К примеру, представьте себе партию, которая отправилась на поиски некоего могущественного святого предмета. На пути к цели персонажи попадают в засаду, устроенную злыми существами с одного из Внешних Планов, но им удается уничтожить противников. Священник считает, что эти существа могут быть первой линией обороны на пути к целевому предмету и исполняет *последствие*, в надежде получить подсказку.DM знает, что эти существа не имеют никакого отношения к квесту, а столкновение было случайным. Однако, уцелевшие монстры скоро вернуться с поддержкой, чтобы отомстить за убитых, поэтому DM отвечает игроку жреца: «Они не имеют отношения к вашей цели, но они соберут против вас еще б***о***льшие силы».
Заклятье нельзя исполнять чаще одного раза в сутки, иначе получаемые сообщения не будут ничем отличаться от самого первого. Однако, если второй жрец исполнит это заклятье раньше, чем пройдет 24 часа с момента исполнения заклятья первым жрецом, он получит правильное сообщение.
Материальный компонент заклятья – три особые монетки или игральные кости, сделанные из платины (их общая стоимость составляет 1000gp). Жрец должен подбрасывать их на ладони, концентрируясь на заклятье. Монетки (или кости) не исчезают при исполнении заклятья.

Disguise (Illusion/Phantasm) Маскировка (Иллюзия/Фантом)

Источник ToM

Сфера:	**Война (War)**		
Дальность:	**200 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/3 уровня**	**Время исполнения:**	**2 хода**
Область воздействия:	**Один отряд (до 300 человек)**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье изменяет внешний вид одного отряда так, что он становится похож на другой. *Маскировка* может заставить существ выглядеть как представителей другого класса, национальности, звания, расы, характера или политической принадлежности (т.е. отряд одной армии будет выглядеть так, будто его члены носят броню и цвета вражеской армии). *Маскировка* не может изменять физические размеры членов отряда. Так, можно замаскировать отряд людей под отряд эльфов, но не под отряд гигантов или халфлингов. Заклятье не влияет на численность воинов в отряде; отряд в 50 человек по-прежнему будет выглядеть как отряд из 50 существ.
Замаскированный отряд может выглядеть вооруженным любым оружием ближнего или дальнего боя (т.е. топорами, длинными мечами, арбалетами и т.д.) и одетым в любую броню. Однако в битве отряд будет атаковать и отражать чужие атаки, используя свое обычное вооружение и броню; иллюзия снаряжения остается всего лишь иллюзией.
Маскировка эффективна лишь на больших расстояниях. Если другой отряд подойдет к зачарованным воинам ближе, чем на 20 ярдов, он увидит их истинный облик.
Заклинатель автоматически видит реальных воинов сквозь наложенную им иллюзию. Члены заколдованного отряда не видят никаких изменений в своем внешнем виде. *Истинное видение* (*true seeing*) или похожее заклятье позволяют видеть сквозь иллюзию (даже с расстояния больше 20 ярдов).
Материальный компонент заклятья – тонкое шелковое покрывало и кусок плетеной платиновой проволоки. Проволока исчезает при исполнении заклятья.

Easy March (Invocation/Evocation) Марш-бросок (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Путешествие (Travelers)**

Дальность:	**50 футов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 день/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 существо/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье воздействует на столько существ, сколько уровней опыта есть у заклинателя и позволяет им передвигаться в ускоренном темпе в течение такого же количества дней. Зачарованные существа могут перемещаться в 2 раза быстрее, не рискуя устать. Другими словами, им не надо кидать чек на Здоровье в конце дня.
Существа получают пенальти -1 к броскам на атаку, пока на них действует *марш-бросок*. Этот модификатор не кумулятивен. Зачарованная партия, которая идет два или большее количество дней, все равно получает пенальти -1. Модификатор не пропадает после отдыха.
Марш-бросок не влияет на модификаторы к скорости передвижения за счет типа местности, усталости, погоды и других факторов. Чтобы больше узнать о факторах, влияющих на скорость передвижения, обратитесь к Главе 14 PHB.
Материальный компонент заклятья – кусок кожи от сапога.

Elemental Forbiddance (Abjuration) Защита от элементалей (Отречение)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство, Элементная (Wards, Elemental)**		
Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Куб со стороной 5 футов/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Область, зачарованная данным заклятьем, становится недоступной для любых элементалей. Элементали, находящиеся снаружи области, не могут физически атаковать существ внутри, однако они могут использовать для этого магию или дистанционные атаки.
Заклятье воздействует на куб со стороной 5 футов за каждый уровень заклинателя. Так, жрец 12-го уровня мог бы зачаровать область 60×60×60 футов.
Защита от элементалей не влияет на элементалей, которые были внутри защищаемой области при прочтении заклятья. Он если эти элементали покинут область, они не смогут снова войти в нее.
Материальный компонент заклятья – святой символ жреца и четыре стеклянных шарика разных цветов (зеленого, голубого, красного и желтого). Жрец должен обойти защищаемую территорию во время прочтения заклятья.

Extradimensional Manipulation (Alteration) Изменение иного измерения (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Числа (Numbers)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2d10 раундов + 4 раунда/уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Одна внепространственная область 20×20 футов**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье позволяет жрецу изменить характеристики одной внепространственной области, вроде тех, которые возникают при исполнении *трюка с веревкой* (*rope trick*) и аналогичных заклятий, или которые являются частью предметов (например, вместительного мешка (bag of holding) или портативного отверстия (portable hole)).
Изменение иного измерения может увеличить или уменьшить размер одной внепространственной области. Степень увеличения или уменьшения зависит от уровня жреца.

Уровень	**Множитель**
до 10-го	×2
11-16	×3

выше 17-го ×4

Это значит, что жрец 10-го уровня может удвоить объем вместительного мешка (bag of holding) или уменьшить его вдвое. Жрец 15-го уровня может увеличить или уменьшить этот объем в три раза.
Если размер и вместимость внепространственной области уменьшились, то все, что в ней больше не помещается, выбрасывается наружу (что именно, определяется случайным образом). Содержимое выбрасывается наружу таким же образом, как оно туда помещалось, если только «вход» в область не закрыт каким-либо образом. Если «вход» заблокирован, как это может произойти в случае завязанного вместительного мешка (bag of holding) или свернутого портативного отверстия (portable hole), лишнее содержимое выбрасывается в Астральный План. Если внепространственная область была увеличена и заполнена вещами, то по истечении времени действия заклятья лишние предметы также будут выброшены наружу или в Астральный План.
Если поместить носитель внепространственной области внутрь другой такой области, это может привести к плачевным последствиям (см.DMG). *Изменение иного пространства* может помочь решить подобную проблему. Если заклятье используется для подобных целей, оно уже не может влиять на размеры самой области. После наложения заклятья зачарованную внепространственную область можно поместить в другую такую область (или наоборот) без каких-либо проблем. Если одна области находится в другой, когда время действия заклятья истекает, последствия взаимодействия двух внепространственных карманов немедленно проявляются.
Если внепространственная область была создана заклинателем, как в случае с *трюком с веревкой* (*rope trick*), заклинатель получает право на спасбросок от *изменения иного измерения*. Если же область была создана при помощи магического предмета, спасбросок не позволяется.
Материальный компонент заклятья – полоска золотой ткани стоимостью хотя бы 5 gp, которая сворачивается петлю Мёбиуса. Петля исчезает при исполнении заклятья.

Extradimensional Pocket (Alteration)Внепространственный карман (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Числа (Numbers)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1d12 раундов + 2 хода/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье позволяет создать одну внепространственную область или карман, наподобие тех, которые находятся внутри вместительных мешков (bag of holding). Заклятье следует исполнять на какую-либо тару, вроде мешка, сумки или рюкзака. Зачарованная сумка открывает доступ к *внепространственному карману*, поэтому в нее может поместиться гораздо больше вещей, чем положено по физическим размерам. Вес зачарованной тары остается постоянным, независимо от того, сколько вещей находится внутри. Этот вес и вместимость внепространственной области зависят от уровня заклинателя.

Уровень	**Вес тары, фунт**	**Массовая вместимость, фунт**	**Объемная вместимость, куб. фут**
9-13	15	250	30
14-16	25	500	70
17-19	35	750	100
20+	60	1000	150

Если зачарованная сумка была перегружена или повреждена каким-то острым предметом, она немедленно разрывается, а все ее содержимое попадает на Астральный План. Все предметы, находившиеся внутри сумки в момент прекращения действия заклятья, также попадают на Астральный План. *
Материальные компоненты заклятья – тара (сумка, мешок и т.д.), алмазная пыль на сумму 200 gp и лист платины стоимостью 500 gp. Платиновый лист следует свернуть в виде бутылки Клейна (уникальная фигура, обладающая лишь одной поверхностью, трехмерный аналог петли Мёбиуса). Алмазная пыль исчезает при исполнении заклятья, платиновый лист остается.
* – есть подозрение, что за счет использования этого и некоторых других заклятий Астральный План скоро превратиться в натуральную помойку, там заведутся астральные бомжи, а на Прайме появится организация, выступающая в защиту «первозданного Астрала» (наподобие наших «зеленых»). *Прим. переводчика*.

Grounding° (Abjuration) Заземление° (Отречение)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Квадрат 10×10 ярдов/жрец**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заземление защищает персонажей от обычных и магических атак, основанных на электричестве. Существа, находящиеся на защищенной территории, не получают урона от обычных электрических атак (к примеру, от удара молнией во время грозы или от атак немагических электрических существ, таких как электрический угорь). Магические атаки на основе электричества (включая выдыхаемые электрические атаки) наносят лишь 50% обычного урона. Кроме того, существа внутри защищенной области получают бонус +2 к спасброскам от электрических атак, независимо от того, находился ли источник электричества внутри или снаружи защищенной области. *
Материальные компоненты заклятья – святой символ жреца и кольцо из серебряной проволоки.
* – почему-то в оригинале не оговаривают, как действует данное заклятье, если его исполняют сразу несколько жрецов, хотя, судя по графе «область воздействия», заклятья явно кооперативное. Советую воспользоваться объяснением, приведенным для заклятья *гаситель°* (*firepurge°*), все равно оно однотипное. *Прим. переводчика*.

Illusory Artillery (Enchantment/Charm) Иллюзорная артиллерия (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Война (War)**		
Дальность:	**300 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Квадрат 30×30 ярдов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье создает иллюзию артиллерийских снарядов (стрел баллист, камней, выпущенных катапультой и т.д.) летящих на указанную заклинателем территорию. Иллюзия очень точна и включает звуковые и визуальные компоненты. Жертвы обстрела не могут определить, откуда ведется огонь; атакуемые существа замечают снаряды только когда те уже на подлете.
Снаряды никогда не долетают до цели, они исчезают в нескольких дюймах от голов жертв и не наносят урона. Тем не менее, иллюзия настолько устрашает жертв, что они должны немедленно сделать проверку морали. Когда группа или отряд впервые попадают под обстрел *иллюзорной артиллерии*, они делают обычную проверку морали. Во все последующие разы они делают проверку морали с бонусом +1 (бонус действует только при проверке морали после действия *иллюзорной артиллерии*), пока отряд не окажется целью настоящего артиллерийского залпа. В последнем случае бонус +1 к проверке морали не применяется.
Материальный компонент заклятья – маленький пустотелый цилиндр, сделанный из латуни.

Impeding Permission (Enchantment/Charm)Разрешение (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Порядок (Law)**		
Дальность:	**150 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Данное заклятье можно исполнить лишь на существо, которое обладает Интеллектом 2 или больше и способно общаться с заклинателем. Заклятье влияет на способность жертвы принимать решения. Жертва не

может предпринять ни одного действия, не получив на него разрешения заклинателя или существа, указанного заклинателем. Жертва будет обращаться лишь к существу, указанному заклинателем.
Жертва не будет приступать к действию, пока не получит разрешение. Если в разрешение было отказано, жертва не может осуществить задуманное действие и ей следует придумать другое действие, на которое она получит разрешение.
Каждый раунд зачарованное существо должно решать, какое действие оно предпримет. Жертва должна спросить разрешения на это действие. Если она не получает разрешения, то в данном раунде она не делает ничего.
Жертве не надо спрашивать разрешения на неосознанные действия, вроде дыхания.
В большинстве случаев получение разрешения занимает небольшое время. Можно достаточно быстро дать ответ на заданный во время сражения вопрос, вроде: «Можно ли мне взмахнуть мечом?» Чтобы получить разрешение на более сложные действия, например, на осуществление сложного плана, требуется гораздо больше времени. В таких случаях DM может добавить модификатор к инициативе зачарованного существа.

Meld° (Enchantment/Charm) Подчинение° (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Очарование (Charm)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**12 часов**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Один жрец**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это кооперативное заклятье может исполнять лишь один жрец, но целью заклятья обязательно должен быть другой жрец той же веры. Получателем заклятья может быть лишь доброволец. Получатель становится «носителем» духа первого жреца. Он сохраняет собственное сознание и способность действовать, но первый жрец может в любой момент «перехватить контроль». При этом первый жрец полностью доминирует над получателем заклятья.
На время действия заклятья заклинатель фактически отделен от собственного тела. Он не может двигаться и совершать какие-либо иные действия, поскольку его разум соединен с телом «носителя». Он видит, слышит, чувствует запахи и вкус посредством органов чувств «носителя». Он может телепатически общаться с «носителем». После исполнения заклятья нет никаких ограничений относительно расстояния, на которое «носитель» может удалиться от тела заклинателя, однако и заклинатель, и «носитель» должны находиться на одном плане существования. Поскольку эффект заклятья основан на телепатическом взаимодействии, связь заклинателя с «носителем» может быть заблокирована даже тонким листом свинца
При желании заклинатель может управлять телом «носителя». Когда это происходит, заклинатель отодвигает сознание «носителя» на задний план. Личность, память, навыки и магические способности «носителя» временно замещаются аналогичными знаниями заклинателя. Находясь в теле «носителя», заклинатель может исполнять любые заклинания, которые он запомнил, при условии, что у него есть нужные материальные компоненты. Заклятья действуют так, будто заклинатель исполняет их, находясь в собственном теле.
Заклинатель может в любой момент вернуть «носителю» контроль над телом, позволяя ему восстановить собственные способности и личность.
Заклятье не имеет ограничений и не подвергает никого опасности. Наложение заклятья должно быть основано на добровольном согласии. Если «носитель» сопротивляется исполнению заклятья, оно автоматически не работает. Если заклятье уже действует, «носитель» может попытаться воспротивиться его действию, сделав спасбросок. В случае успеха заклятье немедленно перестает действовать.
Если «носителю» наносится урон, заклинатель должен выкинуть спасбросок от смерти, чтобы заклятье продолжало функционировать. Если спасбросок был провален, волна боли передается заклинателю, он получает 1d6 пунктов урона, а *подчинение* перестает действовать. Если «носитель» умирает, заклинатель должен сделать проверку на шок организма или он тоже погибнет.
Материальный компонент заклятья – потир стоимостью не менее 1000 gp. Этот потир следует отдать «носителю» (он не может вернуть потир ни при каких обстоятельствах).

Memory Wrack (Alteration, Enchantment/Charm) Стирание памяти (Изменение, Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль (Thought)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 раунда/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это опасное заклятье «отключает» кратковременную и долгосрочную память субъекта. На время действия заклятья жертва не может запоминать информацию, используя долгосрочную память. Каждый момент представляется субъекту отдельным событием. Он или она не запоминают последние события, мысли и чувства дольше, чем на несколько секунд (такое количество времени они находятся в краткосрочной памяти). Воспоминания о событиях, произошедших до начала действия заклятья, не подвергаются изменению, поскольку они уже хранятся в долгосрочной памяти. Это означает, что жертва может исполнять заклятья, запомненные до того, как *стирание памяти* вступило в силу, но при прочтении заклятья у него возникают различные трудности, описанные ниже.
Жертва заклятья ограничена в возможности предпринимать какие-либо действия. Зачарованный человек может заниматься лишь одним делом и должен концентрироваться, чтобы держать ситуацию и план действий в кратковременной памяти. Пока субъект может поддерживать концентрацию, но может действовать как обычно.
Если субъекта что-то отвлекло (например, если его ранили, поразили магией, напугали, удивили и т.д.), он забывает, все, что помнил с момента воздействия на него заклятья и до момента отвлечения. Субъект может заново оценить ситуацию, как если бы он только что ее увидел.
Рассмотрим следующий случай: субъектом заклятья является солдат, которому поручили охранять вход в здание. Приходит жрец и исполняет на солдата *стирание памяти*. Солдат прекрасно помнит отданные ему приказы, поскольку он получил их до исполнения заклятья. Он также помнит прибытие жреца. Теперь жрец пытается убедить солдата, что ему можно войти в здание. Страж отказывается пропустить жреца. Жрец подбирает камень и бросает в солдата, отвлекая его. Солдат забывает все, что произошло после того, как на него наложили *стирание памяти*. Он забывает, что жрец уже пытался убедить его и после этого кинул в него камнем. Он должен заново оценить ситуацию, как будто жрец только что приехал. Жрец может предпринять еще одну попытку войти в здание. *
Когда заклятье перестает действовать, субъект не помнить ничего из произошедшего с ним, что может выглядеть очень забавно («Во имя богов, что я тут делаю?!»).
Материальный компонент заклятья – рубин стоимостью как минимум 200 gp, который превращается в пыль при исполнении заклятья.
* – данное заклятье было разработано с одно целью – безнаказанно издеваться над всеми подряд, что обычно несвойственно жрецам 9-го (!) уровня. Вышеописанную ситуацию можно гораздо эффективней решить при помощи банального *поиска* (*quest*), если уж мы говорим о заклятьях 5-го уровня. Посылаем солдата в святой поход или на борьбу с еретиками (достойный квест, солдату не отмазаться!) и дело сделано! Еще тупее – зачитать *команду* (*command*), вроде «беги отсюда», и целый раунд солдат будет мчаться прочь от охраняемого объекта!
На мой взгляд, КПД у заклятья слишком низкий. Лучше уж какой-нибудь *удар пламенем* (*flame strike*) или *превратить камень в грязь* (*transmute rock to mud*) запомнить…А рубин за 200 gp отдайте солдату, он вас не только в здание пропустит, но еще и за пивом сгоняет! *Прим. переводчика*.

Mindshatter (Enchantment/Charm) Сумасшествие (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль (Thought)**		
Дальность:	**3 ярда/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Данное заклятье позволяет создать у жертвы одну из пяти форм психического расстройства.
Шизофрения. Это форма *сумасшествия* характеризуется потерей личности. Субъект не имеет собственной личности, поэтому он выбирает ролевую модель и всегда подгоняет свое поведение под эту модель. Выбранная ролевая модель отличает от изначального характера персонажа настолько, насколько это

возможно. Так, волшебник-шизофреник может вести себя подобно воину. Очевидно, что воин, возомнивший себя волшебником, не сможет исполнять заклятья (он будет думать, что колдует, или будет придумывать различные отговорки, вроде: «Я не в настроении колдовать!»). Человек, считающий себя представителем другого класса, не получает навыков, присущих данному классу и делает все броски на атаку и спасброски как положено его истинному классу. Если поведение персонажа идет в разрез с ограничениями его истинного класса, это может привести к негативным последствиям. К примеру, жрец, вообразивший себя воином, может нарушить запрет своей веры на использование режущего оружия. Аналогичная ситуация возникает, когда паладин начинает вести себя как Нейтрально Злой вор. В обоих случаях персонажи понесут такое же наказание, как если бы, будучи очарованными, они предали свои убеждения. Эти персонажу должны будут обязательно искупить свои проступки, когда снова станут нормальными.

Ранее слабоумие. Субъект становится полностью безразличным к любому занятию. Все кажется ему недостаточно важным, субъект впадает в апатию, его обуревают ужасная скука и чувство неудовлетворенности. Не имеет значения, насколько важна ситуация, в 50% случаев субъект проигнорирует ее, решив, что его усилия все равно бессмысленны.

Мания величия. Субъект убежден, что является великим существом: королем, полубогом или кем-то в этом роде. Если кто-то не оказывает субъекту соответствующие почести, он воспринимает это как враждебность или неверие. Субъект ведет себя в соответствии с воображаемым социальным статусом, он раздает приказы реальным и воображаемым существам и использует несуществующие ресурсы.

Паранойя. Субъект убежден, что «они» (кто бы они ни были) следят за ним и что-то против него замышляют. Он считает, что все вокруг него, даже друзья и союзники, участвуют в заговоре. Если кто-то предпринимает некое действие, которое субъект может истолковать как враждебное или злонамеренное, то в 20% случаев он атакует «заговорщика».

Галлюцинаторный психоз. Субъект начинается видеть, слышать и просто чувствовать вещи, которых на самом деле нет. Если субъект попадает в стрессовую ситуацию, шанс увидеть галлюцинации увеличивается. Хотя в большинстве случаев галлюцинации являются «внешними» по отношению к субъекту (то есть, субъект наблюдает существ, объекты и ситуации, которых на самом деле нет), в 10% случаев галлюцинации могут быть связаны с самим очарованным существом. К примеру, субъект может вдруг поверить, что у него есть крылья, что он вырос до гигантских размеров и т.д.

Когда *сумасшествие* исполняется жрецом 13-го или более низкого уровня, DM выбирает форму психического расстройства случайным образом (и может запросто придумать альтернативные формы помешательства). Если же жрец имеет уровень 14 или больше, он может сам выбрать, как именно будет поражено сознание жертвы.

Находясь под действием заклятья, жертва может исполнять заклятья и использовать врожденные способности. Однако их использование должно быть согласовано с симптомами *сумасшествия*. PC, пораженные данным заклятьем должны отыгрывать его эффекты.

Время действия заклятья зависит от суммы значений Интеллекта и Мудрости субъекта. От этой суммы зависит, как часто субъект может делать спасбросок от заклятья. Если спасбросок был успешным, заклятье немедленно развевается.

Интеллект + Мудрость	**Время между спасбросками**
меньше 8	1 месяц
9-18	3 недели
19-24	2 недели
25-30	1 неделя
31-35	3 дня
больше 36	1 день

Эффекты *сумасшествия* можно снять заклятьем *ограниченное желание* (*limited wish*), *желание* (*wish*), их аналогами или целенаправленным использованием заклятья *лечение* (*heal*).

Материальный компонент заклятья – небольшой бюст из тонкого фарфора, высотой 3 дюйма. Жрец должен разбить бюст при прочтении заклятья.

Repeat Action (Enchantment/Charm) Повтор (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Время (Time)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**

Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Данное заклятье заставляет жертву повторить действие, которое она осуществляла в предыдущем раунде. Результат повторенного действия всегда идентичен оригинальному действию.
К примеру, если персонаж выстрелил и нанес кому-то 4 пункта урона, *повтор* заставит его выпустить еще одну стрелу, которая также нанесет 4 пункта урона. Если цель первого выстрела находится в зоне поражения, зачарованное существо будет стараться попасть по ней во второй раз. Если цель находится вне досягаемости стрел, существо просто выстрелит в сторону цели. Если цель скрылась из виду, зачарованный субъект выстрелит по тому месту, где последний раз находилась цель.
Жертва *повтора* должна иметь возможность повторить свое последнее действие. Если у зачарованного существа кончились стрелы, оно не сможет выстрелить во второй раз. Если волшебник должен был еще раз исполнить заклятье, он сделает это при условии, что он помнит еще одно такое заклятье и что у него есть нужные материальные компоненты. Если в предыдущем раунде субъект нашел драгоценный камень, *повтор* просто заставит его поискать еще раз; он не найдет еще один камень, если его нет.
Существа, нежелающие становиться целью заклятья, могут сделать обычный спасбросок.
Материальные компоненты заклятья – две одинаковые стеклянные сферы, диаметром 1 дюйм или меньше.

Shrieking Walls (Enchantment/Charm) Визжащие стены (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 день/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Куб со стороной 20 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье может зачаровать одну комнату, не превышающую по размерам область действия заклятья. Когда в комнату входит любое существо, превышающее размерами обычную крысу (больше ½ куб. фута или тяжелее 3 фунтов), стены испускают пронзительный визг, который продолжается 1d4+1 (2-5) раундов. Стены не претерпевают никаких изменений.
Визг слышен лишь существам, находящимся в комнате. В первом раунде существа не получают никаких повреждений и могут покинуть комнату или заткнуть уши. Заклятье *тишина* (*silence*) также защищает от эффектов *визжащих стен*.
Существа, которые остаются в комнате дольше одного раунда и никак не защищают свой слух от визга, оказываются под действием следующих эффектов:
v Существа, чей уровень или Hit Dice больше, чем уровень заклинателя, оглушаются на 2d4 (2-8) раундов.
v Существа с меньшим уровнем или Hit Dice глохнут на 1d4 часов и получают пенальти -1 к броскам на неожиданность (таким образом, их легче осюрпризить). Оглохшие заклинатели в 20% случаев неправильно исполняют заклятья с вербальными компонентами.
Материальный компонент заклятья – золотой колокольчик и крыло пчелы.

Thoughtwave° (Divination) Мысленный сигнал° (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Прорицание (Divination)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это кооперативное заклятье может быть исполнено как одним, так и несколькими жрецами. *Мысленный сигнал* позволяет послать короткое, по мощное сообщение одному или нескольким индивидам, оповещая их о ситуации, в которую попал жрец и о примерном его местонахождении. Заклятье мгновенно создает мощный образ ментального состояния жреца – гнев, страх, боль, отчаяние и т.д.

Заклинатель может указать до 10 получателей сообщения, если их можно особым образом назвать или выделить в одну группу. Так, заклинатель может указать группу персонажей или обозначить индивидов как «дружественные жрецы», «начальство», «товарищи по партии», «рыцари лорда Харкорта» или «жители деревни Допп». Если группа включает больше 10 индивидов, сообщение получат те, кто находятся ближе всех к жрецу.
Заклятье не имеет никаких ограничений по дальности действия, хотя его эффект не распространяется на существ, находящихся на другом плане существования.
Существа, получившие *мысленный сигнал*, автоматически знают, кто его послал (даже если они никогда не встречали этого человека), в каком он настроении и в какую ситуацию он попал. Получатели сообщения также знают приблизительное место исполнения заклятья, хотя они не могут точно определить комнату, уровень подземелья или какие-то ориентиры. К примеру, воин может внезапно получить образ того, что отец Растибон ранен, он испытывает сильную боль и находится в одиночестве где-то в лесу. Жрец может почувствовать, что патриарха пытают в подвалах замка Варрак.
Заклятье может быть исполнено несколькими жрецами, что позволяет им связаться с б***о***льшим количеством людей или усилить интенсивность сообщения. В первом случае жрецы могут связаться с десятью индивидами за каждого жреца, прочитавшего заклятье.
Увеличение интенсивности сообщения приводит к усилению воздействия на разум получателя. Если интенсивность удвоить (для этого требуются усилия трех жрецов), сообщение будет работать как *указание* (*suggestion*). В этом случае эффекту будет подвержен лишь один человек. Если интенсивность утроить (для этого требуются усилия пяти жрецов), оно станет эквивалентно *поиску* (*quest*). Эффект заклятья опять же действует лишь на одного человека. В обоих случаях жертве позволяется спасбросок от заклятья.

Time Pool (Divination) Омут времени (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Время (Time)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье позволяет зачаровать зеркало, водоем или любой другой объект с отражающей свет поверхностью так, чтобы он показал некое событие из прошлого. Заклятье позволяет жрецу видеть и слышать происходящее так, как если бы он был участником события. Картинка и звук держатся до истечения времени действия заклятья.
Омут времени не может показать сцены, происходившие на других планах существования.
Шанс на успех заклятья не равняется 100%. Заклинатель должен иметь общее представление о событии, которое он желает увидеть (к примеру, он может сказать: «Покажи мне убийство короля Тхамака»). Базовый шанс увидеть желаемую сцену составляет 50%. Он может быть модифицирован приведенными ниже бонусами до максимума 90%.
+5% за каждый пункт Мудрости заклинателя выше 15.
+20%, если заклинатель уже успешно использовал *омут времени*, чтобы увидеть то же событие.
Также можно использовать один из следующих модификаторов:
+20%, если заклинатель принимал участие в этом событии.
+10%, если заклинатель хорошо проинформирован относительно данного события.
+5%, если заклинатель плохо проинформирован относительно данного события.
Заклинатель не может общаться или как-то еще взаимодействовать с увиденной картинкой. Через *омут времени* нельзя исполнять заклятья.
Материальные компоненты заклятья – объект с отражающей свет поверхностью, и пригоршня порошка кварца.

Unceasing Vigilance of the Holy Sentinel (Alteration) Неусыпная бдительность святого стражника (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Стража (Guardian)**

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Сфера радиусом 5 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье улучшает способность жреца охранять определенного человека, место или предмет. Заклятье следует центровать на некой области, поскольку оно создает невидимую границу в виде сферы радиусом 5 футов. Эффект заклятья стационарен, он не может перемещаться вместе с живым существом.
Жрец (и только он), который находится в области действия заклятья, получает следующие способности:
v Магия обостряет его чувства. Он может видеть в обычной темноте, замечать невидимых существ и объекты. Однако он не может видеть сквозь твердые объекты, а радиус его зрения ограничен 60-ю футами.
v Жрецу не требуется ни еда, ни вода, ни отдых. Он не чувствует усталости и, находясь внутри области действия заклятья, восстанавливает 1 хит в час. На самом деле он не отдыхает, поэтому не может запоминать заклятья, пока не выспится.
v Жрец получает иммунитет к эффектам обычного и магически вызванного страха, а также к заклятьям сна и обаяния.
Если жрец покидает круг, заклятье развеивается. Когда время действия заклятья истекает, жрец должен отдохнуть 1 ход за каждый час (или часть часа), проведенный внутри круга. Если в это время ситуация требует от жреца каких-то действий (например, если его атаковали), он передвигается в два раза медленнее, его AC ухудшается на 2, все броски на атаку делаются с пенальти -2, а боевые бонусы за Ловкость игнорируются.
Чтобы исполнить данное заклятье, жрец должен начертить круг радиусом 5 футов из особых символов и рун. Для этого следует использовать особые чернила, содержащие пыль сапфира стоимостью как минимум 1000 gp и каплю святой воды. Создание круга занимает 1 ход.

Undead Ward (Abjuration, Necromancy) Защита от нежити (Отречение, Некромантия)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**2 хода**
Область воздействия:	**Куб со стороной 5 футов/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Область, защищенная заклятьем, становится недоступной для большинства неупокоенных. Размер защищенной территории соответствует кубу со стороной 5 футов за каждый уровень заклинателя. Так, жрец 15-го уровня может защитить куб со стороной 75 футов.
Когда неупокоенный пытается войти в защищенную область, защита пытается изгнать его. При этом используются такие же броски, как у жреца, который на два уровня младше заклинателя. Жрец, исполнивший *защиту от нежити* сам по себе может не иметь способности изгонять нежить. Так, *защита от нежити*, исполненная жрецом 10-го уровня будет изгонять нежить как жрец 8-го уровня.
Результат попытки изгнания определяется как обычно. Если в защищенную область вторгаются слишком много неупокоенных, то, согласно обычным ограничения, изгнана будет лишь часть из них. Нежить, которая устойчива к изгнанию, игнорирует присутствие *защиты от нежити*. Нежить, которая находилась внутри области действия заклятья в момент исполнения, не подвержена его действию. Тем не менее, если неупокоенный покинет область и захочет войти в нее снова, заклятье попытается изгнать его.
Материальный компонент заклятья – святой символ жреца, с которым он должен обойти защищаемую территорию по периметру.

Othertime Вне времени (Изменение)

Источник SaM

Сфера: Время	
Дальность: 0	**Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: Специальная	**Время исполнения: 7**
Область воздействия: Заклинатель	**Спасбросок: Нет**
Незаметность: +5	**Сбивание с Ног: Нет**

Видимый Признак: Маленький визуальный **Критические Попадания: Нет**

Когда жрец вступает в пространство *вне времени*, он вступает в другую действительность, в которой мир вокруг него заморожен в некоторый момент в будущем. Пока время не касается его, он может беспрепятственно перемещаться и наблюдать за всем что его окружает; никакая известная сила не может обнаружить его присутствие или повредить ему в альтернативной действительности, хотя и он в свою очередь не может повлиять на любое существо или объект в физическом мире. Например, он мог бы прочитать страницу в книге, которая уже была открыта, но он не мог бы перевернуть страницу, так как это будет требовать, чтобы он переместил объект, который является для него временно неподвижным. Его компаньонам или врагу в реальном времени, кажется, что жрец просто исчезает, и вновь появляется в несколько другой точке.
Продолжительность этого заклинания немного странная, если не сказать больше, жрец может выбрать продолжительность до 1 раунда на 7–9-ом уровне, 2 раунда на 10–12-ом уровне, 3 раунда на 13–16-ом, 4 раунда на 17–19-ом, до максимума 5 раундов на 20-ом уровне или выше. Продолжительность, выбранная жрецом управляет длиной *вне времени*; если жрец решает, чтобы заклинание длилось 2 раунда, то он немедленно транспортируется к этой точке во времени, окруженный замороженным образом мира, поскольку он будет появляться на 2 раунда после того, как он использовал *вне времени*. После этого заклинатель имеет 2 раунда, чтобы предпринять любые действия, которые он хочет, хотя он не может затрагивать реальный мир любыми физическими, волшебными или умственными средствами.
Пока заклинатель находится *вне времени*, он полностью не осознает прошедшие события. В примере выше, если друзья заклинателя телепортируются через 1 раунд после того как заклинатель исчез, и заменяются идентичной группой допельгангеров, то заклинатель не будет иметь никакого шанса, обнаружить подмену; все, что он видит – тела его "друзей", замороженные в положениях, которые они займут, когда он появляется из *вне времени*. Это также означает, что противные вещи подобно дыханию дракона, туману убийце, или взрыву разума, которые проходят через место, где появляется заклинатель, не имеют на него никакого эффекта, он просто не существует в реальном мире, пока он ждет, чтобы время подхватило его.
Как отмечено выше, заклинатель получает количество субъективного времени равное продолжительности заклинания. Прыгая на 3 раунда в будущее, заклинатель получает 3 раунда действий *вне времени*. Например, он мог бы пить микстуру, использовать заклинание, а затем маневрировать для нападения, или он мог бы получать фору в 3 раунда на бег для спасения своей жизни, в то время как никто еще не может преследовать его. Если жрец использует это время, чтобы изучить поле сражения и свое положение непосредственно для нападения, он получает -4 премию к броску инициативы в раунде, когда он появляется из *вне времени*, и +4 премию нападения с первым ударом.
Прыжок в и из потока времени – это опасный фокус; каждый раз как жрец использует это заклинание, имеется 1% не совокупный шанс, что он застрянет *вне времени*, обреченный на смерть от голода или жажды, когда его собственные рационы закончатся. Только наиболее экстраординарные меры (заклинание желания, божественное вмешательство и т.д.) могут спасти персонажа, попавшего в это затруднительное положение.
Как только жрец оказывается *вне времени*, он не может молиться о дальнейших заклинаниях. В конце концов, если жрец сможет привлечь внимание своего божества, молясь относительно заклинаний, то божество наиболее вероятно позволит ему их! Материальный компонент для этого заклинания: песочные часы, заполненные редкими солями, стоящими по крайней мере 100 золотых.

Animate Flame Живое Пламя (Изменение)

Источник SaM

Сфера: Элементный (Огонь)
Дальность: 120 ярдов
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: Диаметр 1 фут/уровень
Незаметность: +4
Видимый Признак: Большой визуальный, средний осязательный/обонятельный
Компоненты: V, S
Время исполнения: 8
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Разный

При использовании этого заклинания, жрец может заставить пламя оставить свой источник топлива и переместится в нужном ему направлении. Пламя волшебно сохраняет интенсивность, которую оно имело, когда оживлялось и не ослабляется, и не тухнет, даже если оно не имеет ничего, на чем оно могло бы гореть. Жрец может затрагивать любой естественный огонь в пределах диапазона, но волшебные огни (включая

оружие дыхания) могут оживляться и управляться только на броске 11 или выше на d20, -1 за каждый уровень или Hit Dice различия между заклинателем и существом или заклинателем, который создал рассматриваемое пламя. Например, жрец 9-го уровня может оживить *огненную сферу*, брошенную волшебником 4-го уровня, при броске 6 или лучше на 1d20. Чтобы оживить мгновенные эффекты, типа дыхания красного дракона или *огненного шара*, жрец должен перебить инициативу своего противника в раунде, когда он использует это заклинание, и преуспеть в попытке взять пламя под свой контроль.
Под управлением жреца оживленное пламя может двигаться по норме 12, хотя оно не может пересекать воду или влажную или грязную землю. Если жрец направляет пламя вне диапазона заклинания, заклинание заканчивается, и пламя останавливается и сжигает то, что оно может там сжечь. *Живое пламя* может быть очень эффективным оружием; огонь нападает с THAC0 10 и может быть способен ударить несколько существ за один раунд, в зависимости от своего размера. Оно причиняет повреждение, показанное ниже:

Размер	**Диаметр**	**Число Целей**	**Повреждение**
Факел или фонарь	Меньше 1 фута	1	1d3
Маленький походный костер	1-2 фута	1	1d4
Большой походный костер	3-5 футов	2	1d6
Костер	6-10 футов	4	2d6
Пожарище	11-20 футов	8	3d6
Ад	21 фут или больше	20	5d6

Существа, фактически пойманные в пределах диаметра огня автоматически поражены (без Силы Атаки) на приведенное повреждение. Очень горячие или необычайно холодные огни могут причинять повреждение (по усмотрению Данжон Мастера) как будто они на одну категорию больше или меньше. В дополнение к нападению на врагов заклинателя, огонь естественно заставит любое горючие, с которым он входит в контакт, гореть; оживленный огонь может легко превратить в пылающий факел маленький городок, учитывая несколько раундов которые он двигается от здания к зданию.
Оживленное пламя может быть рассеяно как обычно. Также оно может быть побеждено контактом с существенным объемом воды, льда, холода, земли или грунта, также, как и обычный огонь может быть утоплен или задушен.
Жрец может затрагивать один огонь до 1 фута в диаметре за каждый уровень опыта; если естественный огонь слишком большой для того, чтобы он мог его оживить, он может оживить меньшую его часть и управлять этой частью. Волшебные огни не могут быть разделены подобным образом, так что требуется жрец очень высокого уровня, чтобы управлять оружием дыхания красного дракона!

Impregnable Mind Неприступный Разум (Очарование/Обаяние)

Источник SaM

Сфера: Защита, Мысль
Дальность: Прикосновение
Продолжительность: 1 ход + 1 раунд/уровень
Область воздействия: 1 Существо
Незаметность: +2
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S
Время исполнения: 1
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это заклинание охраняет получателя заклинания от волшебных или психонических нападений, которые влияют на разум. Это включает *обман, обаяние, доминирование, слабоумие*, *обездвиживание* и подобные эффекты, также как телепатические психонические способности и нападения. Против волшебных влияний *неприступный разум* предоставляет +4 премию к инстинктивным защитам; если нападение обычно не позволяет никакую инстинктивную защиту, получатель заклинания может делать попытку без модификатора. Против телепатической психоники, заклинание причиняет -6 штраф проверкам энергии нападения психоника, делая более вероятным, что психоническое нападение или телепатический контакт будет терпеть неудачу. *Неприступный разум* не предлагает никакой защиты против нетелепатической психоники, типа телекинетического поражения или другой психоники, которая затрагивает тело.

Dimensional Translocation Перемещение в Измерение (Изменение)

Источник SaM

Сфера: Числа, Вызывание
Дальность: 60 ярдов
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: 1 существо
Незаметность: +1
Видимый Признак: Маленький визуальный
Компоненты: S
Время исполнения: 3
Спасбросок: Специальный
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Используя это заклинание, жрец блокирует многомерное существование волшебных, оживших существ или существ внешнего плана. Затронутое существо может быть вынуждено полностью переместится свое измерение внешнего плана, что удаляет его из физического мира, или его сущность во внешнем плане может быть отделена от него, вынуждая его оказаться полностью на Главном Материальном Плане. Если уровень жреца не превышает уровень или Hit Dice жертвы, жертве не позволяют инстинктивную защиту, но существа более высокого уровня или Hit Dice чем заклинатель имеют право на инстинктивную защиту против заклинания, чтобы отрицать эффект. Также обратите внимание, что магическая сопротивляемость также может применяться.
Если используется, чтобы высылать внешнеплановое или многомерное существо, *перемещение в измерение* не дает существу возвратиться на Главный Материальный План в течение всей продолжительности заклинания. Существо может быть способно предпринять другие действия, типа использования волшебных изделий или подобных заклинаниям способностей на себе, пока оно ждет появления возможности вернутся. Если заклинатель вместо этого вынуждает существо высшего измерения переместится на Главный Материальный План, один, или большее количество следующих эффектов может применяться, по выбору Данжон Мастера:

- Армор Класс существа может быть уменьшен на 1d6 единиц на продолжительность заклинания.
- Качество волшебного оружия необходимое чтобы ударить существо, может быть уменьшено на один "плюс"; например, монстр, обычно поражаемый +2 или лучшим оружием может стать уязвимым к +1 оружию на продолжительность заклинания.
- Существо может переносить постоянную смерть из-за потери всех своих хитпоинтов.
- Использование 1d6 подобных заклинаниям способностей (типа проведения во *врата* союзников) могут быть ограничены или отменены.
- Ожившие существа теряют способность выпивать уровни энергии жизни.

Это заклинание не предотвращает путешествие в высшие измерения на Главном Материальном Плане (то есть, *межразмерные двери, мигания, телепортации* или подобные эффекты), но оно не позволяет жертве сделать *изменение плана* или стать *эфирной*.

Righteous Wrath of the Faithful Праведный Гнев Верующих (Очарование/Обаяние)

Источник SaM

Сфера: Война
Дальность: 0
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: Радиус 30 футов
Незаметность: +5
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 8
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Когда жрец использует это заклинание, он награждает своих союзников и компаньонов божественным безумием или яростью, которая очень сильно увеличивает их боеспособность. Союзники, сражающиеся на стороне жреца, затронуты, как будто они получили заклинание *помощи*, получая +1 премию к Силе Атаки и инстинктивным защитам, плюс 1d8 дополнительных хитпоинтов на продолжительность заклинания. Союзники, которые имеют ту же самую веру (а не только жизненные ценности) заклинателя, вводятся в *праведный гнев*; они получают одно дополнительное рукопашное нападение каждый раунд и +2 премию к инстинктивным защитам и броскам попадания и повреждения. Существа под влиянием *праведного гнева* получают 1d8 дополнительных хитпоинтов, которые являются первыми потерянными единицами, если жертва выдерживает любое повреждение (см. *помощь*, на странице 257 PHB). Персонажи в состоянии

божественного безумия трудны к *обаянию* или *обездвиживанию*. Против заклинаний или эффектов, чья цель разум или эмоции жертвы, премии инстинктивной защиты увеличиваются до +3.
Когда заклинание заканчивается, все оставшиеся дополнительные хитпоинты потеряны. Персонажи, которые сражались под *праведным гневом* окажутся чрезвычайно уставшими и должны отдохнуть в течение одного полного хода перед тем как двигаться; если вынуждены сразиться в этом состоянии, с ними обращаются, как будто они были *истощены* по правилам усталости *Сражения и Тактики*. Материальный компонент этого заклинания: святой символ жреца.

Produce Ice Создание Льда (Колдовство/Вызывание)

Источник SaM

Сфера: Элементная (Вода)
Дальность: 60 ярдов **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 2 раунда/уровень **Время исполнения: 8**
Область воздействия: Куб 1 фут/уровень **Спасбросок: Специальная**
Незаметность: +5 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Средний визуальный, Малый осязательный **Критические Попадания: Нет**

Это заклинание создает сверхъестественный холод в области поражения, уплотняя всю атмосферную и стоячую воду в толстый иней льда. Если не имеется никакого источника воды или даже достаточно влажности, чтобы поддержать это заклинание, то Данжон Мастер может говорить, что заклинание не имеет никакого эффекта. Заклинатель воздействует на кубическую область 1 фут за каждый уровень на сторону, так что заклинатель 12-го уровня воздействует на 12x12x12-футовый куб (до на максимума 25 футов на сторону). Это может иметь несколько эффектов; прежде всего, любое существо, пойманное в области поражения, когда температура понижена, переносит 2d4 повреждения плюс 1 единица за каждый уровень заклинателя (или 2d4+12, для описанного выше заклинателя 12-го уровня), или половину этого повреждения с успешной инстинктивной защитой против заклинания. Любые огни в области подавлены, и могут (шанс 50%) быть погашены.
Существа, входящие в область поражения после начального *создания льда* не переносят никакого дополнительного повреждения, хотя воздух будет заметно сух и холоден. Однако, лед, сформированный заклинанием покрывает все поверхности и может заставлять существ скользить и падать. Любое существо, перемещающееся в или из затронутой области должно делать инстинктивную защиту против заклинания или падать, теряя все свои действия в раунде. Лед лежит по крайней мере 2 раунда за каждый уровень заклинателя, а затем начинает таять при любых нормальных природных условиях.
Если брошено на водоем, это заклинание создает айсберг заявленных измерений. Пловец или водное существо могли бы быть пойманы во льду и вморожены в него, пока лед не растает; большинство дышащих воздухом существ будет задыхаться из-за этого, но некоторые водные существа (рыбы, земноводные и т.д.) могут выживать после замораживания, по усмотрению Данжон Мастера. Материальный компонент: чешуйка белого дракона.

Undead Spell Focus Нежить – фокус заклинания (Necromancy)

Источник NEC

Сфера: Necromantic
Дальность: Прикосновение **Компоненты: B, C, M**
Длительность: Оговаривается особо **Время сотворения: 8**
Область воздействия: Одно существо-нежить **Спасбросок: Нет**

На время действия заклинания нежить становится магическим фокусом для заклинателя, который после этого может направлять любое сопутствующее заклинание через нежить. Сопутствующее заклинание передается через нежить, но все действия для сотворения заклинания (включая использование необходимых компонентов) производит священник. Расстояние не имеет значения, при условии, что священник и нежить остаются на одном плане существования.
Однако если не использовать другие заклинания (такие как *spectral senses*, *reflecting pool* или *magic font*), чтобы «увидеть» окружение нежити, сопутствующие заклинания будут брошены вслепую. Священник может

сотворить через нежить несколько заклинаний, одно за раунд, пока нежить не будет уничтожена, или пока количество заклинаний не достигнет максимума (одно заклинание на уровень священника), или пока действие заклинания не закончится (оно длится до 10 ходов на уровень).
С помощью этого заклинания спрятавшийся священник может избежать непосредственного боя, используя нежить как фокус своих заклинаний в битве. Это заклинание может быть наложено на нежить, на которую уже действуют заклинания *spectral senses*, *undead alacrity* или *resist turning*, и заклинания будут действовать одновременно. Наконец, нежить может контролироваться жреческими способностями (управление нежитью), заклинаниями или магическими предметами, и это не будет препятствовать *передаче заклинания*.

Scourge Язва (Necromancy)

Источник NEC

Сфера: Necromantic
Дальность: 120 ярдов **Компоненты: В, С, М**
Длительность: Постоянная **Время сотворения: 8**
Область воздействия: 1 существо/уровень **Спасбросок: Отриц.**

Это вредоносное заклинание вызывает тяжелую болезнь и сильную слабость у тех жертв, которые не сделают удачный спасбросок против заклинаний с пенальти –3. Попавшие под действие заклинания *scourge* немедленно заболевают, и язвы быстро распространяются по всему телу. Черные карбункулы, ярко-красные фурункулы, язвы, сочащиеся нарывы и злокачественные кисты вызывают мучительную боль и быстро ослабляют больного.
В скором времени Str, Dex и Cha каждой жертвы уменьшаются на 3. Броски атаки также ухудшаются на 3. Симптомы сохраняются, пока на жертву не будет наложено заклинание *cure disease*, *heal* или *restoration*, причем сделать это должен более сильный священник, чем наславший болезнь. Заклинания *dispel magic* и *remove curse* не могут снять симптомы *scourge*, но заклинание *wish* немедленно уничтожит заразу.
Заклинание *scourge* может также привести к долгой и изнурительной болезни. Те, кто не обращают внимания на возникшую в результате действия заклинания болезнь в течение нескольких дней, могут пострадать от гораздо более серьезных недугов (таких как гангрена, чума или проказа), которые приводят к безвременной смерти жертвы в течение 1–4 недель.
Более того, если жертва заклинания попадает в густонаселенную местность, существует вероятность распространения заболевания (1% на уровень заклинателя), что может привести к эпидемии. Такое долгосрочное действие заклинания *scourge* остается на усмотрение ДМа.
Материальным компонентом заклинания служит специально приготовленная черная плеть или кнут, которым заклинатель во время сотворения заклинания щелкает в направлении предполагаемых жертв. Из-за ужасающего воздействия, заклинание *scourge* обычно дается лишь верховным жрецам злого бога, несущего смерть и болезни.

Undead Regeneration Регенерация нежити (Necromancy)

Обратимое
Источник NEC

Сфера: Necromantic
Дальность: Прикосновение **Компоненты: В, С**
Длительность: Мгновенная **Время сотворения: 8**
Область воздействия: Одно существо-нежить **Спасбросок: Нет**

С помощью этого заклинания священник может «исцелять» нежить, восстанавливая не-жизнь на 2d4 hp плюс 1 hp на каждый уровень опыта заклинателя. Как и в случае с большинством заклинаний, восстанавливающих hp, заклинание *undead regeneration* не может поднять hp нежити выше максимума. Заклинание может действовать также и на бестелесную нежить, если священник достигнет места, в котором она находится. Во время процесса «исцеления» заклинание временно защищает священника от опасностей взаимодействия с нежитью, таких как старение или паралич.
Обращение заклинания, *drain undead,* наносит соответствующие повреждения. Необходимо отметить, что сила, вытянутая из нежити таким образом, теряется. Она не лечит и не повышает hp заклинателя. Так же, как и заклинание *undead regeneration*, заклинание *drain undead* временно защищает священника.

Обе версии заклинания действуют только на нежить.

6й Уровень

6й уровень (PHB)

Aerial Servant (Conjuration/Summoning) Воздушный слуга (Заклинание/Вызывание)

Сфера:	**Вызывания (Summoning)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 день/уровень**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье вызывает невидимого воздушного слугу, чтобы отыскать и вернуть объект или существо, описанное жрецом. В отличие от элементали (elemental), воздушному слуге нельзя приказать драться за заклинателя. Когда он вызывается, жрец должен был исполнить заклятье *защита от зла (protection from evil)*, и теперь находиться в защитном круге, или иметь специальный предмет для управления воздушным слугой. Иначе, тот попытается убить вызвавшего его, а затем вернётся назад.
Объект или существо, которое нужно принести, должно быть такое, чтобы воздушный слуга мог физически принести его жрецу (воздушный слуга может нести 1,000 фунтов). Если он не может выполнить назначенную задачу по какой-нибудь причине, воздушный слуга возвращается на свой план, как и в случае, если заклятье проходит, задание выполнено, слуга развеян, жрец отпускает его, или жрец убит.
Если похищаемое существо не может обнаруживать невидимые объекты, воздушный слуга атакует, автоматически получая внезапность. Если упомянутое существо может обнаруживать невидимые объекты, оно по-прежнему подвергается пенальти -2 ко всем броскам на внезапность, вызванную воздушным слугой.
Каждый раунд боя воздушный слуга должен делать бросок на атаку. Когда засчитан удар, воздушный слуга схватил предмет или существо, за которым он послан.
Чтобы избежать хватки, существо со значением Силы может сделать бросок на побег, равный его удвоенному шансу гнуть прутья (bend bars). Если у упомянутого существа нет значения Силы, бросьте 1d8 за каждый Хит Дайс воздушного слуги и схваченного существа. Большая сумма сильнее.
Будучи схваченным, существо не может освободить себя Силой или Ловкостью, и оно незамедлительно отправляется в полёт к жрецу.

Animal Summoning III (Conjuration/Summoning) Вызывание животных III (Заклинание/Вызывание)

Сфера:	**Животных, Вызывания (Animal, Summoning)**		
Дальность:	**100 ярд./уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятья такое же, как и заклятье 4-го уровня *вызывание животных I (animal summoning I)* за исключением того, что можно вызвать до четырёх животных с Хит Дайсом не больше 16, или восемь с Хит Дайсом не больше 8, или 16 существ с Хит Дайсом не больше 4. Придут только те животные, что находились в пределах дальности заклятья на момент его сотворения. Заклинатель может повторить зов трижды, пытаясь призвать животных трёх различных видов, например, сначала заклинатель пытается позвать диких собак – всё без пользы, потом он безуспешно вызывает ястребов, и наконец зовёт диких лошадей, которые могут и не находится в радиусе зова. Ваш DM определит вероятность присутствия в пределах дальности заклятья животных вызываемого вида. Вызванные животные помогают заклинателю всеми доступными им средствами, оставаясь до конца боя, до окончания особой миссии, до того, когда заклинатель окажется в безопасности, пока он не отошлёт их, и т.д. Можно вызывать только обычных или гигантских животных; это заклятье не действует на фантастических зверей или монстров (химер (chimerae), драконов (dragons), горгонов (gorgons), мантикор (manticores), и т.д.).

Animate Object (Alteration) Анимировать объект (Изменение)

Сфера:	**Создания, Вызывания (Creation, Summoning)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**1 куб. фут/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это мощное заклятье позволяет исполняющему его жрецу наделить неподвижные объекты подвижностью и подобием жизни. Затем анимированный объект, или объекты атакуют кого, или что определит жрец. Анимированный объект может быть сделан из какого угодно немагического материала: дерева, металла, камня, ткани, кожи, керамики, стекла, и т.д. Попытка анимировать объект во владении кого-либо повлечёт спасительный бросок этой персоны для предотвращения эффекта заклятья. Скорость передвижения объекта зависит от его способа перемещения и массы. Большой деревянный стол весьма тяжёл, но его ноги дадут ему скорость. Ковёр может только ползать. Кувшин покатится. Так, большой каменный пьедестал будет продвигаться на 10 футов за раунд, каменная статуя переместится на 40 футов за раунд, деревянная статуя на 80 футов за раунд, костяной лёгкий стул продвинется на 120 футов за раунд. Движение ползком происходит на расстояние около 10-20 футов за раунд; качение – на 30-60 футов за раунд. Повреждение, нанесённое атакой ожившего объекта, зависит от его формы и материала. Лёгкие, податливые объекты могут лишь загораживать обзор, мешать движению, связывать, цепляться, душить, и т.д. Лёгкие и жёсткие объекты могут падать или по-другому бить на 1d2 пункта повреждения, или возможно загораживать и цепляться, как делают лёгкие и податливые объекты. Жёсткие объекты среднего веса могут давить или бить на 2d4 пункта повреждения, тогда как более крупные и более тяжёлые объекты могут наносить 3d4, 4d4, или даже 5d4 пункта повреждения.
Частота атак анимированных объектов зависит от их метода передвижения, придатков, и способа атаки. Она варьируется от редкой, вроде раза за пять раундов боя, до частой, по разу за раунд. Класс Брони анимированного объекта – просто функция от материала и способности передвижения. Повреждение зависит от типа оружия, эффективного против ткани, кожи, дерева, и подобных субстанций. Тяжёлое бьющее и сокрушающее оружие полезно против деревянных, каменных, и металлических объектов. Ваш DM определит все эти факторы и то, сколько повреждения может выдержать оживший объект, прежде чем он будет уничтожен. Жрец может анимировать один кубический фут материала за каждый достигнутый им уровень опыта. Так, жрец 14-го уровня может анимировать один или большее число объектов, чей сплошной объём не превосходит 14 кубических футов: большую статую, два ковра, три стула, или дюжину средних горшков.

Antianimal Shell (Abjuration) Антиживотная оболочка (Отречение)

Сфера:	**Животных, Защиты (Animal, Protection)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**10-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Исполняя это заклятье, заклинатель создаёт полусферическое силовое поле которое не даёт войти живому существу любого вида, которое целиком или частично животное (не магическое или экстрапланарное). Так, спрайт (sprite), великан (giant), или химера (chimera) останутся снаружи, но неупокоенные или созданные существа смогут пройти через оболочку силы, как смогут такие монстры как воздушные слуги (aerial servants), импы (imps), квазиты (quasits), големы (golems), элементали (elementals), и т.д. Антиживотная оболочка действует нормально против помесей, таких как камбионов (cambions), и длится один ход за каждый уровень опыта, полученный заклинателем. Попытка надавить барьером на существ перегружает и в конечном итоге обрушивает поле.
Для заклятья требуется святой символ заклинателя и горсть перца.

Blade Barrier (Evocation) Барьер лезвий (Воплощение)

Сфера:	**Стражей, Создания (Guardian, Creation)**

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**3 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**Квадрат 5-60 футов**	**Спасбросок:**	**Особый**

Жрец пользуется этим заклятьем чтобы поставить стену вращающихся, бритвенно-острых лезвий. Они кружатся и мелькают вокруг центральной точки, создавая неподвижную преграду. Любое существо, пытающееся пройти через барьер лезвий терпит 8d8 пунктов повреждения. Плоскость вращения лезвий может быть горизонтальной, вертикальной, или любой между ними. Существам, которые оказались в области барьера в момент его появления даётся спасительный бросок против заклятья. Если он успешен, лезвий удалось избежать без повреждений; существо покидает область барьера лезвий по кратчайшему маршруту. Барьер держится три раунда за каждый уровень опыта жреца, сотворившего его. Барьер может покрыть область от маленькой, как 5-футовый квадрат, до большой, как 60-футовый квадрат.

Conjure Animals (Conjuration/Summoning) Призвать животных (Заклинание/Вызывание)

Сфера:	**Вызывания (Summoning)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**2 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *призвать животных* позволяет жрецу магически создать одно или большее число млекопитающих, чтобы атаковать своих оппонентов. В случае случайного определения призываемых животных, суммарный Хит Дайс млекопитающих не может превысить его удвоенный уровень. При вызове определённого типа животного Хит Дайс животных не должен превышать его уровень. Для случая произвольных видов животных их тип определяет DM. Так, жрец 12-го уровня может призвать двух произвольных млекопитающих с 12 Хит Дайсами, четырёх с 6 Хит Дайсами, шесть с 4 Хит Дайсами, восемь с 3 Хит Дайсами, 12 с 2 Хит Дайсами, или 24 с 1 Хит Дайсом каждое. Считайте каждый +1 хит поинт существа как 1/4 Хит Дайса. Таким образом, существо с Хит Дайсом 4+3 считается за существо с Хит Дайсом 4 и 4/3. Заколдованные животные остаются на два раунда за каждый уровень призвавшего их жреца, или пока не будут убиты. Они следуют словесным командам заклинателя. Заколдованные животные неизменно атакуют оппонентов жреца, но они сопротивляются их использованию для другой цели – им это не нравится, управлять ими становится заметно труднее, и они могут отказаться что-либо делать, могут вырваться, или напасть на заклинателя, в зависимости от природы существа и деталей ситуации. После смерти заколдованные животные исчезают.

Conjure Fire Elemental Вызвать огненную элементаль (Заклинание/Вызывание)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Стихийная, Огня (Elemental, Fire)**		
Дальность:	**80 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**6 раундов**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Творя заклятье *вызвать огненную элементаль*, заклинатель открывает врата в Стихийный План Огня, и вызывает к себе огненную элементаль. С вероятностью 65% появится элементаль с Хит Дайсом 12, на 20% вероятно что появится элементаль с Хит Дайсом 16, на 9% вероятно что появятся от двух до четырёх саламандр (salamanders), с 4% вероятностью появится ифрит (efreeti), и 2% на то, что появится огромная огненная элементаль с Хит Дайсом от 21 до 24. Заклинателю не нужно бояться, что вызванная стихийная сила обернётся против него, поэтому концентрация на действиях огненной элементали (или другого вызванного существа) или защита от существа не являются необходимыми. Вызванная элементаль помогает заклинателю чем только можно, включая нападением на его оппонентов. Огненная элементаль или другое вызванное существо остаётся максимум на один ход за уровень заклинателя, или пока не будет убито, отослано назад заклятьем *развеять магию (dispel magic)*, обратным заклятьем – *отпустить огненную элементаль (dismiss fire elemental)*, или подобной магией.

Find the Path (Divination) Найти путь (Прорицание)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Прорицания (Divination)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**3 раунда**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Получатель этого заклятья может найти кратчайший, самый прямой физический нужный ему маршрут, будь то путь ведущий к месту или из места. Место может находиться под открытым небом или под землёй, может быть ловушкой, или даже заклятьем *лабиринт (maze)*. Отметьте, что заклятье работает только в отношении мест, а не объектов или существ на месте. Так, заклятье не нашло бы дорогу к "лесу где живёт зелёный дракон", или к месту "кучи платиновых монет." Место должно находится на одном плане с заклинателем. Заклятье позволяет субъекту почувствовать верное направление, которое в конечном счёте выведет его к цели, показывая в нужных местах точный путь и подсказывая нужные действия. Например, с концентрацией заклятье позволяет субъекту почувствовать натянутую проволоку или верное слово, чтобы миновать охранный знак. Заклятье завершается, когда цель достигнута, или по прошествии одно хода за каждый уровень заклинателя. Заклятье освобождает субъекта и находящихся с ним от заклятья *лабиринт* за один раунд, и будет продолжать делать это, пока оно длится.
Имейте в виду, что этот вид прорицания связан с субъектом, а не его компаньонами, и что оно, как и заклятье *найти ловушки (find traps)*, не предсказывает действий других существ.
Это заклятье требует гадальных счёт, которые больше ценятся жрецом – костяные счёты, палочки, вырезанные руны, или что-либо ещё.
Обратное заклятье, *сбить с пути (lose the path)*, заставляет существо, к которому прикоснулись, почувствовать себя совершенно потерянным и неспособным определить дорогу на время действия заклятья – хотя его конечно можно вести.

Fire Seeds (Conjuration) Огненные семена (Заклинание)

Сфера:	**Стихийная, Огня (Elemental (Fire)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 рнд./семя**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**1/2**

Заклятье *огненные семена* создаёт особые снаряды или замедленные зажигательные бомбы, которые горят с сильным жаром. Заклятье можно использовать для создания либо огненных семян снарядов, либо зажигательных огненных семян, что выбирается в момент его исполнения.
Огненные семена снаряды: Эта магия превращает до четырёх желудей в специальные гранатоподобные снаряды, которые можно метнуть на 40 ярдов. Для попадания в цель требуется бросок на атаку, также учитываются пенальти умения. Каждый жёлудь взрывается при столкновении с жёсткой поверхностью, нанося 2d8 пунктов повреждения и воспламеняя все горючие материалы в 10-футовом диаметре от точки удара. Если сделан успешный спасительный бросок против заклятья, существо в области разрыва получает только половину повреждения, но при прямом попадании существо терпит полное повреждение (т.е. нет спасительного броска).
Зажигательные огненные семена: Эта магия превращает до восьми ягод остролиста в специальные зажигательные бомбы. Ягоды остролиста чаще всего просто кладут, так как они слишком легки для метания. Их можно бросить только на 6 футов. Они вспыхивают пламенем, если заклинатель находится в пределах 40 ярдов и произносит командное слово. Ягоды мгновенно загораются, нанося 1d8 пунктов повреждения каждому существу и воспламеняя все горючие материалы в 5-футовом диаметре на месте вспышки. Существа в этой области, кто успешно спасся от заклятья, терпят половину повреждения.
Все огненные семена теряют свою силу по прошествии одного хода за уровень опыта заклинателя – т.е., семена заклинателя 13-го уровня останутся действующими максимум на 13 ходов после их создания.
Кроме жёлудей или ягод остролиста других материальных компонентов для заклятья не требуется.

Forbiddance (Abjuration) Запрет (Отречение)

Сфера:	**Защиты (Protection)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**6 раундов**
Область воздействия:	**60-футовый куб/уровень**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье можно использовать чтобы обезопасить освящённое место (смотрите *Dungeon Master Guide*). Заклятье запечатывает область от телепортации, сдвига плана, и эфирного проникновения. По выбору заклинателя защиту можно снабдить паролем, в случае чего туда можно войти только произнеся верные слова. Иначе эффект, действующий на входящих в область, будет основываться на их характере относительно характера заклинателя. Используется самое тяжёлое пенальти.
Характер идентичен: Эффекта нет. Если закрыто паролем, не зная его нельзя войти в область (спасительного броска нет).
Характер отличается в отношении к порядку и хаосу: Спастись против заклятья и войти в область; в случае неудачи потерпеть 2d6 пунктов повреждения. Если закрыто паролем, не зная его нельзя войти в область.
Характер отличается в отношении к добру и злу: Спастись против заклятья и войти в область; в случае неудачи потерпеть 4d6 пунктов повреждения. Если закрыто словом, не зная его нельзя войти в область. Попытка причиняет повреждение, если спасение не удалось.
Если спасительный бросок неудачен, нарушитель не может войти в запретное место, пока заклятье не остановится. Заклинатель по уровню меньше того, который установил защиту, не может её развеять. Нарушители, вошедшие через спасительный бросок, чувствуют себя неуютно и напряжённо, независимо от их успеха.
Кроме святого символа жреца, компоненты включают святую воду и редкие благовония стоимостью минимум 1,000 gp на 60-футовый куб. Если устанавливается пароль, это также потребует дым редких благовоний стоимостью минимум 5,000 gp на 60-футовый куб.

Heal (Necromancy) Лечение (Некромантия)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Исцеления (Healing)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Очень мощное заклятье *лечение* позволяет жрецу снять болезнь и повреждения у существа, которое получает благотворное воздействие заклятья. Оно полностью излечивает все болезни или слепоту получателя и исцеляет все пункты повреждения, потерянные из-за ран или увечий. Оно развеивает заклятье *слабоумие (feeblemind)*. Оно лечит умственные нарушения, вызванные заклятьями или повреждением мозга. Естественно, эффекты можно свести на нет последующими ранами, увечьями, и болезнями.
Обратное, *вред (harm)*, заражает жертву болезнью и вызывает потерю всех кроме 1d4 хит поинтов, если к ней удалось прикоснуться. Существа, на которых не действует заклятье *лечение*или *вред*, указаны в заклятье *лечить лёгкие раны (cure light wounds)*.

Heroes' Feast (Evocation) Пир героев (Воплощение)

Сфера:	**Создания (Creation)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 пирующий/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет жрецу сотворить великий пир, который служит стольким существам, сколько у жреца уровней опыта. Заклятье создаёт великолепный стол, стулья, сервиз, и всю необходимую пищу и питьё. Пировать можно полный один час, и выгода не проявится раньше, чем пройдёт этот час. Отведавшие угощений на пиру исцеляются от всех болезней и становятся неподвластны яду на 12 часов, а также восстанавливают 1d4+4 пункта повреждения после приёма подобного нектару напитка, который является частью пира. Съеденная пища, подобная деликатесу, эквивалентна заклятью *благословить (bless)*, которое длится 12 часов. Также, на этот же период пирующие становятся неподвластны страху, безнадёжности, и панике. Если пир прерван по любой причине, заклятье разрушено, и все его эффекты пропадают.
Материальные компоненты заклятья – святой символ жреца и специально выдержанный мёд, взятый из сот личинок пчёл, которые должны стать королевами.

Liveoak (Enchantment) Живой дуб (Чары)

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 день/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 дуб**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье даёт заклинателю возможность зачаровать здоровый дуб (или другой вид дерева, если разрешит DM), чтобы он служил в качестве защитника. Заклятье можно наложить на одно дерево за раз. Пока действует заклятье *живой дуб*, исполненное определённым заклинателем, он не может сотворить ещё одно заклятье. Дерево, на которое накладывается заклятье, должно находиться в 10 футах от жилища заклинателя, в священном для него месте, или в пределах 100 ярдов от чего-либо, что он хочет охранять или защищать. Заклятье *живой дуб* можно наложить на здоровое дерево маленького, среднего, или большого размера, в зависимости от желания и доступности. Затем на этот дуб накладывается фраза активации максимум из одного слова за уровень заклинателя. Например, "Атакуй любых персон, которые пройдут поблизости, не сказав сначала *святая омела*" – активирующая фраза из 11 слов, которую может использовать заклинатель 11-го или более высокого уровня. Заклятье *живой дуб* заставляет дерево ожить и стать эквивалентным по размеру тринтом (treant), с Классом Брони 0 и двумя атаками за раунд, но со скоростью передвижения только 30 футов за раунд.

Размер дерева	**Высота**	**Хит Дайс**	**Повреждение за атаку**
Маленькое	12-15 футов	7-8	2d8
Среднее	16-19 футов	9-10	3d6
Большое	20-23+ футов	11-12	4d6

Дерево под действием этого заклятья излучает магическую ауру (если её пытаться обнаружить), и его можно сделать обычным, успешно применив заклятье *развеять магию (dispel magic)*, или по желанию зачаровавшего его заклинателя. Если развеять, дерево сразу же вростёт в землю. Если отпустит заклинатель, оно попытается вернуться на своё место. Повреждения дерева можно исцелить заклятьем *рост растений (plant growth)*, которое восстанавливает 3d4 пункта повреждения. Если заклятье *рост растений* использовать для этих целей, оно не увеличивает размер или хит поинты живого дуба.
Чтобы исполнить заклятье, заклинателю понадобится его святой символ.

Part Water (Alteration) Раздвинуть воду (Изменение)

Сфера:	**Стихийная, Воды (Elemental, Water)**		
Дальность:	**20 ярд./уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**3 фута/уровень x 20 ярд./уровень x 30 ярдов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Используя заклятье *раздвинуть воду*, жрец может заставить воду или подобную жидкость расступиться, образуя жёлоб. Глубина и длина жёлоба зависят от уровня жреца. За уровень заклинателя создаётся жёлоб в 3 фута глубиной, на 30 ярдов шириной, на 20 ярдов длиной. Например, жрец 12-го уровня раздвинет воду 36 футов глубиной, образовав проход 30 ярдов в ширину и 240 ярдов в длину. Жёлоб сохраняется, пока

действует заклятье, или пока создавший его жрец не решит окончить его эффект. Существующие течения как будто проходят сквозь разделённую воду, хотя плавающие существа и физические объекты вроде лодок не могут войти в разрыв без особых усилий. При использовании под водой, это заклятье создаёт воздушный цилиндр соответствующей длины и диаметра. Если его исполнить прямо против водной элементали или другого существа с водяной основой, существо получит 4d8 пунктов повреждения и должно будет сделать спасительный бросок против заклятья, или бежать в панике 3d4 раунда.
Материальный компонент для этого заклятья – святой символ жреца.

Speak with Monsters (Alteration) Говорить с монстрами (Изменение)

Сфера:	**Прорицания (Divination)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**2 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполнено заклятье *говорить с мострами*, оно позволяет жрецу вести разговор с любым видом существ, которые пользуются какой-нибудь формой общения (включая эмфатическую, тактильную, запаховую, и т.д.). То есть, монстр понимает, со своего собственного или эквивалентного языка, смысл сказанного ему жрецом, и наоборот. DM определяет реакцию существа, с которым говорят подобным образом. Все существа того же вида что и выбранное жрецом, тоже могут понимать сказанное, если они находятся в пределах дальности. Во время действия заклятья жрец может говорить с существами разных видов, но с каждым из них он должен говорить отдельно. Заклятье длится два раунда за уровень заклинателя.

Stone Tell (Divination) Говорящие камни (Прорицание)

Сфера:	**Стихийная, Земли, Прорицания (Elemental, Earth, Divination)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 куб. ярд**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда жрец накладывает на область заклятье *говорящие камни*, сами камни начинают говорить, и они рассказывают заклинателю кто или что касалось их, также открывая, что скрыто, замаскировано, или просто находится под ними. Если их попросить, камни расскажут подробное описание. Отметьте, что данному прорицанию может помешать вид, восприятие, и знание камней. Такие детали, если они имеются, даются мастером.
Материальные компоненты для этого заклятья – капля ртути и кусочек глины.

Transmute Water to Dust (Alteration) Превратить воду в пыль (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Стихийная, Воды, Земли (Elemental, Water, Earth)**		
Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**1 куб. ярд/уровень**	**Спасбросок:**	**Особый**

Когда исполняется это заклятье, указанная область мгновенно проходит превращение из жидкости в рассыпчатую пыль. Имейте в виду, что если вода уже илистая, область воздействия удваивается, а если трансформируется мокрая грязь, то область воздействия увеличивается вчетверо. Если вода контактирует с образовавшейся пылью, первая быстро пропитывает последнюю, превращая пыль в илистую жижу. Если для не этого имеется достаточного количества воды, то вода просто смачивает или увлажняет пыль.
Под воздействие попадает только та жидкость, которая находилась в области воздействия в момент исполнения заклятья. Снадобья, содержащие воду становятся бесполезными. Живые существа не поражаются, за исключением относящихся по природе к Стихийному Плану Воды. Такие создания должны

совершить спасительный бросок против смерти или погибнуть. Однако, за одно использования заклятья можно воздействовать только на одно такое существо, независимо от размера существа или размера области воздействия заклятья.
Обратное к этому заклятью – просто очень мощное заклятье *создать воду (create water)*, которому в качестве дополнительного материального компонента требуется щепотка обычной пыли.
Для любого варианта заклятья другие требуемые компоненты – пыль алмаза стоимостью 500 gp, кусочек морской ракушки, и святой символ заклинателя.

Transport via Plants (Alteration) Перемещение через растения (Изменение)

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Посредством этого заклятья заклинатель может войти в любое растение (размером с человека или больше) и перенестись за один раунд на любое расстояние к растению того же вида, независимо от разделяющего их расстояния. Первое растение должно быть живым. Второе растение не требуется знать, но оно тоже должно быть живым. Если заклинатель не уверен в месте принимающего растения, ему нужно просто определить направление и расстояние, а заклятье *перемещение через растения* доставляет его как можно ближе к желаемому месту. Имеется вероятность в 20%, снижаемая по 1% за уровень опыта заклинателя, что перемещение доставит заклинателя в растение того же вида на расстоянии от 1 до 100 миль от намеченного растения. Если указывается определённое растение, но оно не живое, заклятье оканчивается неудачей, и заклинатель должен выйти из входного растения в течение 24 часов. Имейте в виду, что это заклятье не работает на растительных существах вроде ползающих куч (shambling mounds), тринтов (treants), и т.д. Уничтожение занимаемого растения убивает заклинателя (смотрите заклятье *дверь в растениях (plant door)*).

Turn Wood (Alteration) Изгнать дерево (Изменение)

Сфера:	**Растений (Plant)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**20 фт./уровень x 120 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, от заклинателя начинают катиться волны силы, направляясь в сторону, куда он повёрнут, и расталкивая все деревянные объекты по пути заклятья в сторону от заклинателя до пределов области воздействия. Прочно закреплённые деревянные объекты диаметром около 3 дюймов не попадают под воздействие, но свободные объекты (передвижные амбразурные щиты, осадные башни, и т.д.) движутся назад. Закреплённые объекты диаметром меньше 3 дюймов откалываются и разбиваются, а осколки движутся с волной силы. Так, объекты вроде деревянных щитов, копья, древки оружия, стрелы и болты отталкиваются назад, таща за собой тех, кто их несёт. Если копьё воткнуть, чтобы предотвратить это движение, оно расколется. Даже магические предметы с деревянными частями изгоняются, хотя антимагическая оболочка блокирует эффект. Успешное применение заклятья *развеять магию (dispel magic)* останавливает эффект. В противном случае, заклятье *изгнать дерево* длится один раунд за каждый уровень опыта заклинателя.
Всё время действия заклятья волны силы продолжают проходить по указанному пути, отталкивая деревянные объекты из области со скоростью 40 футов за раунд боя. Длина пути – 20 футов за уровень заклинателя. Так, если заклятье *изгнать дерево* исполняет жрец 14-го уровня, область воздействия будет достигать 1120 футов в ширину на 280 футов в длину, а заклятье длится 14 раундов. После момента сотворения заклятья путь установлен, и заклинатель может заняться другими вещами, или пойти куда-нибудь, не повлияв на силу заклятья.

Wall of Thorns (Conjuration/Summoning) Стена шипов (Заклинание/Вызывание)

Сфера:	**Растений, Создания (Plant, Creation)**		
Дальность:	**80 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**Один 10-фт. куб/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *стена шипов* создаёт барьер из очень крепких, гнущихся, спутанных кустов, несущих острые как иглы шипы длиной с палец. Любое существо, пробивающееся через (или падающее в) стену шипов, терпит 8 пунктов повреждения, плюс дополнительное количество повреждения равное АС существа. Отрицательный АС вычитается из базовых 8 пунктов повреждения, но не делается поправка на Ловкость. Любое существо, находившееся в области воздействия в момент сотворения заклятья, падает в *стену шипов*, и должно будет выбраться оттуда, чтобы двигаться. Повреждение основывается на 10-футовой толщине барьера.
Если стену шипов рубить, то прокладывание пути в 10-футовой толщине займёт минимум четыре хода. Обычный огонь не сможет повредить преграде, но магический огонь сжигает барьер за два хода, образуя на это время эффект стены огня (смотрите заклятье *стена огня (wall of fire)*). В этом случае нежаркая сторона стены обращена к заклинателю стены шипов.
Ближайший край стены шипов появляется на расстоянии до 80 ярдов от заклинателя, как он пожелает. Продолжительность заклятья – один ход за каждый уровень опыта заклинателя, и оно покрывает один 10 футовый куб за уровень заклинателя, принимая любую нужную ему форму. Так, заклинатель 14-го уровня может создать стену шипов до 70 футов в длину на 20 футов в высоту (или толщину) на 10 футов в толщину (или высоту), стену в 10 футов высотой на 10 футов шириной на 140 футов в длину для блокировки прохода в подземелье, или стену любой другой подходящей формы. Заклинатель также может создать стену 5-футовой толщины, которая наносит половину повреждения, но может быть удвоена по одному из измерений. Заметьте, что те, кто имеет способность проходить через заросшие области, не останавливаются этой преградой. Заклинатель может снять барьер командой.

Weather Summoning (Conjuration/Summoning) Вызывание погоды (Заклинание/Вызывание)

Сфера:	**Погоды (Weather)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Этим заклятьем заклинатель может вызвать погоду в области, где находится, соответствующую климату и времени года. Так, весной можно вызвать торнадо, грозу, мокрый снег, или жару. Летом можно позвать проливной дождь, волну жары, град, и т.д. Осенью можно вызвать холодную или жаркую погоду, туман, мокрый снег, и т.д. Зима позволяет создать очень холодные условия, метель, или оттепель. Ветер ураганной силы можно вызвать в прибрежных регионах поздней зимой или ранней весной. Вызванная погода не управляется заклинателем. Она может длиться только один ход в случае торнадо, или часы или даже дни в других случаях. Аналогично, область воздействия меняется от примерно 1-й квадратной мили до 100 квадратных миль. Имейте в виду, что совместно творящие заклятье несколько заклинателей могут очень сильно воздействовать на погоду, управлять ветрами, и вместе попытаться создать чрезвычайные погодные условия.
За четыре хода после исполнения заклятья становится заметна тенденция приближающейся погоды – например, очищается небо, порывы тёплого или горячего ветра, леденящий бриз, пасмурное небо, и т.д. Вызванная погода приходит через 1d12+5 ходов после исполнения заклятья. Заметьте, что заклинатель не может изменить новые погодные условия, когда они были вызваны. Когда погода полностью установилась, её нельзя развеять. Если вызывание было успешно развеяно до его завершения, погода постепенно возвращается к настоящему состоянию.

Word of Recall (Alteration) Слово возвращения (Изменение)

Сфера:	**Вызывания (Summoning)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V**

Продолжительность: Особая Время исполнения: 1
Область воздействия: Заклинатель Спасбросок: Нет

Заклятье *слово возвращения* мгновенно возвращает жреца назад в убежище, где было произнесено слово. Жрец должен заранее специально определить убежище, и оно должно быть в хорошо известном ему месте. Точное место прибытия – назначенная область, не превосходящая 10 х 10 футов. Жрец может перенестись на любо расстояние, сверху и из-под земли. Перемещение при помощи заклятья *слово возвращения* в пределах плана безопасно, но за каждый план расстояния до жреца, имеется 10% кумулятивная вероятность, что он безвозвратно пропадёт. Жрец может перемещать, кроме себя, 25 фунтов веса за уровень опыта. Так, жрец 15-го уровня сможет перенести себя и ещё 375 фунтов. Этот дополнительный груз может быть снаряжением, сокровищем, или даже живым материалом, например, другой персоной. Превышение этого лимита оканчивается неудачей заклятья. Имейте в виду, что необычно сильные физические поля, вроде магнитных и гравитационных, или даже магические эффекты могут, по решению мастера, сделать использование этого заклятья рискованным или невозможным.

6й уровень (ADD-ON)

Age Creature (Alteration) Состарить существо (Изменение)

Источник ToM
ОБРАТИМОЕ

Сфера: Время (Time)
Дальность: Касание Компоненты: V, S, M
Продолжительность: Постоянная Время исполнения: 1 раунд
Область воздействия: Одно существо Спасбросок: Отм.

Заклятье старит существо на 1 год за уровень заклинателя. Существа, нежелающие становиться целью заклятья, могут сделать спасбросок. Субъекты, подвергшиеся действию заклятья *состарить существо*, должны сделать успешную проверку на шок организма, чтобы пережить магическое изменение возраста. Существа могут состариться лишь до определенного возраста, который отпущен им природой. Допустим, заклинатель – жрец достаточно высокого уровня, чтобы состарить существо до возраста, превышающего продолжительность жизни существа. В такой ситуации возраст существо после старения будет на год меньше максимально возможного. Заклятье не может вызвать смерть субъекта.
Заклятье *состарить существо* вызывает соответствующие изменения во внешности людей и гуманоидов, такие как появление седых волос и морщин. Кроме того, по достижении определенных возрастных уровней состаренные существа теряют пункты Силы, Ловкости и Здоровья. Возрастные уровни приведены в Таблице 12: Влияние возраста в PHB. В PHB также оговариваются правила определения базового возраста персонажа.
Заклятье *состарить существо* может воздействовать на немагических монстров. DM определяет текущий и максимальный возраст монстра, используя MONSTROUS COMPENDIUM или собственные правила. Чтобы определить эффекты старения, следует принять во внимание следующие факты: монстр среднего возраста уже прожил половину жизни; когда монстр проживает две трети положенного срока, он считается старым; монстра можно считать древним, если он прожил $^{5}/_{6}$ жизни. По достижении упомянутых возрастных уровней монстр подвергается действию пенальти. Пенальти кумулятивны и постоянны (если только монстр не станет моложе).

Возраст	**Пенальти**
Средний	-1 ко всем спасброскам
Старый	-1 ко всем спасброскам -1 к броскам на атаку
Древний	-1 ко всем спасброскам -1 к броскам на атаку

Материальный компонент заклятья – щепотка порошка изумруда.
Реверс заклятья – *вернуть молодость* (*restore youth*) – уменьшает возраст существа, если он был магически увеличен (к примеру, действием заклятья *состарить существо*). Заклятье *вернуть молодость* делает

существо моложе на 1 год за каждый уровень заклинателя. Субъект должен сделать успешную проверку на шок организма, чтобы пережить омоложение. Существа, которым вернули молодость, восстанавливают способности, которые они утратили с возрастом. Субъект не может стать моложе своего истинного возраста. Материальный компонент заклятья – щепотка порошка рубина.

Crushing Walls (Enchantment/Charm) Сокрушающие стены (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная до момента активации**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье позволяет жрецу зачаровать пол, потолок или одну из стен в комнате так, чтобы они могли раздавить любого непрошенного гостя. Заклинатель может заколдовать стену, если ее площадь меньше или равна площади квадрата со стороной 2 фута за каждый уровень заклинателя. Так, жрец 13-го уровня может зачаровать поверхность размерами 26×26 футов.
Заклятье активируется через 1d4 раунда после того, как в комнате появляется кто-то, кроме заклинателя. Чтобы заклятье сработало, нарушитель должен быть больше обычной крысы (больше половины куб. фута объемом или тяжелее трех футов). После активации заклятья зачарованная стена (пол, потолок) движется к противоположной стене со скоростью 3 фута/раунд. Если заклинатель не отменяет действие заклятья, стены продолжают сдвигаться, пока не произойдет одно из следующих событий:
v Существо с Силой 19 и больше может остановить движение стены, сделав успешную проверку Силы. Существо не получает никакого урона от движения стены. Если существо не дает стене двигаться в течение 3 последовательных раундов, стена возвращается на исходную позицию, а заклятье перестает действовать. Если стену пытаются остановить сразу несколько существ, то для проверки используется значение Силы самого сильного существа. К этому значению прибавляется по 1 за каждое существо-помощника. Так, существо с Силой 16, которому помогают еще три существа, может попробовать остановить *сокрушающие стены* (поскольку модифицированная Сила составит 16 + 1 + 1 + 1 = 19).
v На пути движения стены можно поместить прочный или тяжелый объект из камня, дерева или металла. Если предмет успешно выкидывает спасбросок от сокрушающего удара, стена возвращается на исходную позицию, а заклятье перестает действовать. DM сам определяет, какие предметы можно использовать, чтобы остановить стену.
v Заклятье *развеять магию* (*dispel magic*) или магический предмет, создающий подобный эффект, могут отменить действие *сокрушающих стен*.
Существо может избежать участи быть раздавленным, если использует зелье уменьшения (portion of diminution), зелье газообразной формы (portion of gaseous form) или любое другое заклятье/предмет, позволяющие уменьшить размер. Движущаяся стена почти никогда не касается противоположной стены, поскольку ее останавливает различный мусор (вроде раздавленной мебели и т.д.). Между стенами всегда остается расстояние как минимум в 2 дюйма.
Если стены не остановить, они раздавят любого, кто находится в комнате. Существа должны сделать спасбросок от смерти. Те, кто провалил бросок, умирают. Остальные получают урон в 5d10 пунктов (5-50). Когда стена не может двигаться дальше, она возвращается в исходную позицию, а заклятье развеивается. Материальные компоненты заклятья – железный куб со стороной 1 дюйм и скорлупа грецкого ореха.

Disbelief (Enchantment/Charm) Неверие (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль (Thought)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

При помощи данного заклятья жрец может убедить себя, что некоторых объектов (или до четырех существ) в области воздействия на самом деле не существует. Пока *неверие* остается в силе, эти объекты или существа не могут помешать жрецу или нанести ему урон. Жрец может проходить сквозь них, как если бы их не существовало, и он не получает урона от их атак или других действий. Однако, поскольку для жреца этих объектов нет, он также не может причинить им какой-либо вред. Если существа нападают на жреца, он не получает бонусов к АС за Ловкость, поскольку данные бонусы подразумевают уклонение от ударов, а жрец не может уклонять от ударов существа, которого для него не существует.
Во время исполнения заклятья жрец может попытаться не поверить в четырех существ, которые находятся не дальше 60 футов от него. Он не верит в этих существ на протяжении всего времени действия заклятья. В качестве альтернативы, жрец может не поверить в любые неживые объекты, находящиеся в объеме, равном 20 куб. ярдам (например, он может не поверить в кусок стены толщиной 3 фута и размерами 12×15 футов).* Центр области воздействия должен находиться не дальше 20 ярдов (что равно опять-таки 60 футам) от жреца. Приведенные два варианта использования заклятья являются взаимоисключающими: жрец может не поверить либо в существ, либо в объекты, но не в их комбинацию.
Если жрец не верит в существо, то он автоматически не верит в его снаряжение, амуницию и сокровища, которые это существо несет. Действие не распространяется на предметы, к которым прикасается существо (например, стены, двери, стулья и т.д.).
Неверие не вступает в силу автоматически, оно требует определенных усилий. Чтобы не поверить, жрец должен сделать спасбросок от парализации. В случае успеха он не верит в выбранных существ или объекты. Проваленный спасбросок означает, что жрец не смог убедить себя в нереальности выбранных объектов. Пока заклятье остается в силе, DM записывает любой урон, нанесенный жрецу теми существами, в которых он не поверил. Когда время действия заклятья истекает жрец должен сделать спасбросок от заклятья. Если спасбросок был успешен, он получает лишь $^1/_8$ нанесенного ему урона (результат деления округляется в меньшую сторону). Если жрец проваливает спасбросок, он получает половину урона (результат деления также округляется в меньшую сторону).
* – напоминаю, что 1 куб. ярд = 27 куб. футам. *Прим. переводчика*.

Dragonbane (Abjuration) Защита от драконов (Отречение)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**10 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1d4 раунда + 1 раунд/2 уровня**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Куб со стороной 5 футов/уровень**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Данное заклятье зачаровывает область воздействия так, что дракон, проваливший спасбросок от заклятья, не может проникнуть в нее. Заклятье воздействует на куб со стороной 5 футов за каждый уровень заклинателя. Так, жрец 16-го уровня может зачаровать куб со стороной 80 футов. Дракон может использовать магию, атаковать дыханием и кидать различные предметы (если он в состоянии это сделать) в существ, находящихся на защищенной территории.
Если дракон находился внутри области воздействия в момент исполнения заклятья, с ним ничего не происходит. Однако, если этот дракон покинет зачарованную территорию и попробует снова войти в нее, он должен будет сделать спасбросок от заклятья.
Материальный компонент заклятья – святой символ жреца и чешуя дракона.
Эффективность заклятья можно значительно увеличить, если исполнить его вместе с заклятьем *фокусировка* (*focus*).

Gravity Variation (Alteration) Терраформинг (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Война (War)**		
Дальность:	**10 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/3 уровня**	**Время исполнения:**	**2 хода**
Область воздействия:	**Квадрат 120×120 ярдов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье способно изменить внешний вид одного участка земли. Размеры области воздействия – не более, чем 120×120 ярдов. Жрец может изменить плоский участок и сделать его наклонным (с наклоном в любую сторону) или, наоборот, выровнять любой наклонный участок земли. Заклятье не позволяет изменять направление действия силы тяжести.
Используя *терраформинг*, жрец может приподнять или опустить участок земли на 20 футов (в BATTLE SYSTEM™ это соответствует наклону в 2''). Подобное изменение может повлечь за собой различные последствия, поэтому лучше проиллюстрировать действие заклятья на нескольких примерах.
Пример 1. Два отряда сражаются друг с другом на плоском участке земли. Жрец может «наклонить» участок так, что один отряд будет на 2'' выше другого. Первый отряд получит преимущество более высокой позиции, тогда как второй отряд получит пенальти при движении вверх по образовавшемуся холму.
Пример 2. Один отряд находится на плоском участке. Другой – на расстоянии 6'' на холме высотой 2''. Используя *терраформинг*, жрец может скомпенсировать разницу в высоте позиций (понизив холм или повысив территорию, на которой находится первый отряд). После этого все передвижения и нападения этих двух отрядов будут производиться так, будто они находятся на одном уровне (т.е. никаких пенальти при перемещении, никаких преимуществ высокой позиции). С другой стороны, жрец может увеличить разницу в высоте позиций. Тогда все передвижения и нападения отрядов будут производиться так, будто разница в высоте позиций составляет 4''.
Пример 3. На пути отряда находится холм высотой 3''. Жрец исполняет *терраформинг* и понижает высоту до 1''. В результате отряд получает меньшее пенальти при движении вверх по холму. В другой ситуации жрец мог бы увеличить высоту холма до 5'', чтобы затруднить продвижение вражеского отряда.
Терраформинг может сильно повлиять на передвижение осадных орудий и осадных башен. Большинство осадных оружий можно втащить лишь на возвышенности с небольшим уклоном. Увеличивая или уменьшая степень возвышенности территории, жрец может сделать невозможным перемещение осадных орудий. В случае осадных башен есть вероятность (50%), что они упадут и разрушатся.
Материальный компонент заклятья – небольшой отвес. Нить отвеса должна быть сделана из платины, а сам отвес – из драгоценного камня стоимостью 1000 gp. Это устройство исчезает при исполнении заклятья.

The Great Circle° (Abjuration) Великий круг° (Отречение)

Источник ToM
ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Солнце (Sun)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 раунд**	**Время исполнения:**	**6 ходов**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

Великий круг – это мощное кооперативное заклятье, для исполнения которого нужны усилия как минимум четырех жрецов. Из-за природы заклятья и большого времени исполнения его часто используют для очищения земли перед строительством храма или святилища.
При прочтении заклятья жрецы встают в круг диаметром не более 20 футов. Жрецы стоят, повернувшись лицом внутрь круга. Прочитав заклятье, жрецы разворачиваются лицом наружу, направляя энергию заклятья. После прочтения заклятье над землей появляется 20-футовый круг золотого света. Круг быстро расширяется, превращаясь в сияющую волну света. Эта волна может проходить сквозь объекты. При этом небольшая часть круга исчезает, а затем снова появляется с другой стороны объекта. При движении волна света создает высокий, постоянно меняющийся гул, напоминающий по звучанию хор. В начале волна движется медленно, но постепенно ускоряется, достигая максимальной скорости за один раунд.
Максимальный радиус распространения волны света зависит от числа жрецов, принимающих участие в исполнении заклятья. Каждый жрец добавляет к значению радиуса 60 футов. Так, четыре жреца могут создать круг света радиусом 240 футов. Теоретически количество жрецов не ограничено, однако физически в круг радиусом 20 футов могут встать только 20 человек.
Возникающее сияние представляет собой чистую энергию, взятую из Плана Позитивной Энергии, поэтому оно наносит урон всем неупокоенным и злым существам, находящимся в области воздействия. Нежить с Hit Dice 8 или меньше мгновенно уничтожается и не может сделать спасбросок, чтобы избежать этого эффекта. Более сильная нежить получает 1d8 пунктов урона за каждого жреца. Успешный спасбросок от смертельной магии

уменьшает урон в два раза. Существа, злые по характеру, получают 1d6 пунктов урона за каждого жреца (им позволяется сделать спасбросок, чтобы получить только половину урона).
Реверсивное заклятье – *черный круг* (*black circle*) – создает мерцающее кольцо темной энергии. Паладины и добрые жрецы получают 1d10 пунктов урона за каждого жреца, исполняющего заклятье. Прочие существа доброго характера получаю 1d4 пункта урона за каждого жреца. Существам позволяется сделать спасбросок от смертельной магии, чтобы уменьшить полученный урон в два раза.

Group Mind (Divination, Enchantment/Charm) Коллективный разум (Прорицание, Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль (Thouhgt)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход + 1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Круг радиусом 15 ярдов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье является более совершенной и мощной версией *связи* (*rapport*). Оно позволяет жрецу беззвучно и быстро общаться с несколькими индивидами. Число существ-получателей заклятья (вдобавок к самому жрецу) зависит от уровня жреца:

Уровень	**Число существ**
ниже 13	2
14-16	4
17	6
18	7
19+	8

Как и в случае *связи* (*rapport*) существа могут обмениваться мыслями, эмоциями и памятью. Каждый из контактеров может видеть и слышать, и получать прочую информацию от органов чувств партнера. При этом чужие ощущения кажутся более слабыми, и их можно легко отличить от собственных. Контактеры могут «отключить» эти ощущения, если они их смущают или отвлекают.
Существа, соединенные *коллективным разумом*, могут делиться планами, ожиданиями и страхами, хотя не могут передавать сложную или очень точную информацию. Заклятье не позволяет сообщать, как следует исполнять заклятья или открывать замки.
Общение посредством *коллективного разума* примерно в 30 раз быстрее, чем посредством устной речи. Жрец может одновременно поддерживать действие лишь одного такого заклятья, то есть он не может общаться сразу с несколькими группами.
Заклятье нельзя исполнять на нежелающих существ.

Land of Stability (Abjuration) Стабильная земля (Отречение)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**10 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 день/уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Куб со стороной 10 футов/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Стабильная земля защищает указанную область вместе со всеми существами и объектами от действия следующих природных явлений:
v Землетрясение. На зачарованной территории не наблюдается толчков, в земле не образуются трещины.
v Наводнение. Защищенная территория остается сухой, даже если оказывается ниже уровня воды.
v Ураганы. Защищенная территория не страдает от разрушительного действия сильных ветров. Любые объекты, подхваченные ветром, не могут попасть внутрь зачарованной области.
v Выбросы лавы и пепла. Лава и пепел не могут попасть внутрь защищенной территории.

v Лавины. При сходе лавины (при обвале, оползне и т.д.) камни и снег не будут падать на зачарованную территорию.
Стабильная земля не защищает территорию от магически созданных стихийных бедствий и от эффектов заклятий, дублирующих действие подобных бедствий. *Стабильная земля* не влияет на стихийные бедствия, наблюдаемые в области воздействия в момент прочтения заклятья.
Заклятье воздействует на область размером с куб со сторонами 10 футов за каждый уровень заклинателя. Так, жрец 15-го уровня может зачаровать область 150×150×150 футов.
Материальные компоненты заклятья – святой символ жреца и щепотка вулканического пепла.

Legal Thoughts (Enchantment/Charm) Подчинение закону (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Порядок (Law)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

При помощи данного заклятья жрец может заставить жертву соблюдать определенный закон. Жрец должен выбрать один из законов, действующих на данной территории. Так, если в городе нет закона об убийцах, жрец не может приказать существу не убивать.
Жертва заклятья вынуждена всегда соблюдать букву закона. Если жертве было приказано не убивать, она будет делать что угодно, лишь бы не нарушать этот закон.
Поскольку действие данного заклятья привязано к формальным, а не моральным, законам, зачарованное существо может попытаться найти лазейки в формулировке закона. Это позволит ему обходить закон в некоторых специфических ситуациях или полностью игнорировать закон при наличии смягчающих обстоятельств.
Исполняя заклятье, жрец должен прочитать жертве текст выбранного закона, причем жертва должна услышать его. Жертве позволено сделать спасбросок от заклятья. Если спасбросок был провален, жертва никогда не будет нарушать выбранный закон по собственной воле, пока заклятье остается в силе.
Эффект *подчинения закону* можно разрушить заклятьем *развеять магию* (*dispel magic*). Жертва заклятья не видит ничего дурного в том, чтобы соблюдать выбранный закон, поэтому не будет пытаться снять с себя *подчинение закону*.

Monster Mount (Enchantment/Charm) Запрячь монстра (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Путешествие (Travelers)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Круг радиусом 20 футов**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Данное заклятье позволяет заклинателю и его компаньонам использовать одно или нескольких существ в качестве ездовых животных. Заклятье воздействует на существ с суммарным Hit Dice (или уровнем) 10 и Интеллектом 4 или ниже. Существа, которых жрец собирается запрячь, должны быть соответствующего размера, чтобы нести хотя бы одного всадника. Существ небольшого размера можно использовать для перевозки вещей.
Каждое существо может сделать спасбросок от заклятья. Провалившие спасбросок становятся послушными и не сопротивляются, когда персонажи пытаются их оседлать или отдают приказы относительно скорости и направления движения.
Чтобы поддерживать действие заклятья, жрец должен находиться не дальше 10 ярдов от одного из животных. Зачарованные животные должны находиться не далее 10 ярдов друг от друга. Животные могут лишь перевозить всадников и поклажу, они не будут сражаться (хотя могут ввязаться в бой, чтобы защитить себя) и подвергать себя очевидной опасности. Любое враждебное действие со стороны заклинателя или одного из наездников разрушает действие заклятья для всех животных.

Когда действие заклятья оканчивается, зачарованные существа не предпринимают никаких действий в течение раунда, а затем начинают вести себя в соответствии со своими инстинктами.

Physical Mirror (Alteration) Физическое зеркало (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Числа (Numbers)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1d4+8 (9-12) раундов**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье создает локальное искривление пространства, которое принимает форму невидимого диска радиусом 10 футов. Любые снаряды или эффекты заклятий, которые проходят сквозь этот диск, направляются в обратную сторону. Заклятье не влияет на скорость, дальность полета и урон данных снарядов, оно просто изменяет направление их движения на 180 градусов. Человек, выпустивший снаряд или исполнивший заклятье оказывается целью собственной атаки.
Лишь одна поверхность *физического зеркала* является «рабочей», то есть отражает снаряды и заклятья. Жрец может спокойно стрелять и исполнять другие заклятья сквозь *физическое зеркало*.
Если в атакующего отразились снаряды (стрелы, камни и т.д.), он должен сделать бросок на атаку, чтобы попасть по себе (бросок делается без учета бонусов к АС за Ловкость и щит). Если зеркало отразило заклятье, исполнивший их волшебник должен сделать спасбросок (если он положен) от собственного заклятья. В обоих случаях большую роль играет расстояние. Если расстояние между атакующим и *физическим зеркалом* вдвое превышает дальность атаки, атакующий не получает урона, поскольку расстояние слишком велико, чтобы снаряд проделал путь до зеркала, отразился и долетел до атакующего.
Когда жрец исполняет заклятье, он должен указать место и направление поворота зеркала. После создания диска его положение уже нельзя изменить.
Если два *физических зеркала* соприкасаются или пересекаются, происходит деструктивное взаимодействие, и оба зеркала немедленно исчезают. При этом в пространственно-временном континууме возникает разрушительная волна, которая наносит 3d10 (3-30) пунктов урона всем существам, находящимся в пределах 35 ярдов (при успешном спасброске существа получают половинные повреждения). Волна всегда задевает жреца, исполнившего *физическое зеркало*.
Материальный компонент заклятья – небольшое зеркало из отполированной платины стоимостью не менее 500 gp.

Reverse Time (Alteration) Обращение времени (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Время (Time)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1d4 раунда**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Данное заклятье аналогично заклятью волшебников 9-го уровня *остановка времени* (*time stop*). *Обращение времени* останавливает ход времени в радиусе 15 футов вокруг субъекта. Все существа и объекты в области воздействия замирают, реки перестают течь, выпущенные стрелы застывают в воздухе. Для любых существ и объектов, попадающих внутрь области воздействия, время также останавливается. Заклинатель также попадает под действие заклятья, если он находится в области воздействия и не является целью заклятья. Нежелающим субъектам позволено сделать спасбросок от заклятья. В случае успеха действие заклятья немедленное прекращается. В противном случае жертва заклятья вынуждена повторить все действия, которые она предпринимала за последние 1d4 раунда, только в обратной последовательности. Начиная с самого последнего действия, жертва начинает двигаться спиной вперед, выпущенные ею стрелы возвращаются обратно и т.д. Последствия данных действий отменяются. Когда время действия заклятья истекает, ход времени восстанавливается, и все существа начинают действовать как обычно.

Рассмотрим следующий пример. Партия сражается с красным драконом, способным исполнять заклятья. В первом раунде дракон выдыхает струю пламени, поджаривая партийного волшебника. Остававшиеся персонажи атакуют и ранят дракона. Во втором раунде дракон кусает и убивает партийного вора. Дракона ранят еще сильнее, но он остается жив и в следующем раунде при помощи *магических снарядов* (*magic missile*) убивает рейнджера. В этот момент жрец исполняет на него *обращение времени*. К счастью, дракон проваливает спасбросок и вынужден вернуться назад во времени на 4 раунда. Все в радиусе 15 футов вокруг дракона застывают, а сам дракон начинает осуществлять обратные действия. *Магические снаряды* (*magic missiles*) возвращаются обратно к дракону (и он снова может исполнить это заклятье), укус вора отменяется (вор восстанавливает потерянные из-за укуса хиты), огненное дыхание возвращается обратно в пасть дракона (таким образом, волшебник снова оживает). Затем действия дракона отматываются назад еще на один раунд, к моменту, когда дракон еще не встретился с партией. Действие заклятья заканчивается и все начинают действовать как обычно.
Теперь дракону нужно сделать бросок на неожиданность, поскольку он снова сталкивается с партией. Для партии эта встреча не является неожиданностью, ведь они помнят, что сражались с драконом. Дракон по-прежнему ранен (у него столько же хитов, как и после трех раундов боя), поскольку этот урон нанесла ему партия, а не он сам.
Материальный компонент заклятья – украшенная гравировкой серебряная стрелка, которую согнули в круг. Стрелка должна быть длиной 3 дюйма и стоить не менее 500 gp. После прочтения заклятья стрелка исчезает.

Seclusion (Alteration) Уединение (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Числа (Numbers)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3d12 раундов + 4 раунда/уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье переносит одно существо во внепространственный карман. Существо должно быть размера M или еще меньше. В кармане может находиться лишь одно существо, независимо от его размера. Жрец может использовать заклятье на себя или на любое другое существо, к которому он прикоснется. Существа, нежелающие переноситься в карман, могут сделать спасбросок от заклятья.
Существо, находящееся во внепространственном кармане, невидимо и его нельзя обнаружить, используя поисковые заклятья. Мощная магия, например, заклятье *связаться с другим планом* (*contact other plan*), покажет, что субъект находится «где-то в другом месте», но не даст какой-либо конкретной информации. Находясь в кармане, существо может видеть и слышать все, что происходит вокруг него. Однако, оно не может исполнять заклятья, и любое его действие не может повлиять на что-либо в окружающем мире.
Когда внепространственный карман занят, его нельзя перемещать. Если заклинатель исполнил *уединение* на себя, то он может входит и выходить из внепространственного кармана. Если заклятье было исполнено на другое существо, оно может покинуть или снова войти в карман только с позволения заклинателя. Для стороннего наблюдателя персонаж, который покидает внепространственный карман, просто появляется из ниоткуда.
Если существо находится внутри кармана, когда время действия заклятья истекает, ему наносится 1d6 пунктов урона и выбрасывает наружу.
Если внепространственный карман пуст или его занимает кто-то, кроме жреца, карман перемещается вслед за жрецом. * Так, жрец может отправить товарища по партии в *уединение*, пройти в какое-нибудь охраняемое здание и там выпустить товарища наружу.
Если внутрь кармана поместить вещь, содержащую некую разновидность внепространственной области (например, вместительный мешок (bagof holding)), обе внепространственные области разрушатся, а все их содержимое выбросит в Астральный План. *Изменение иного пространства* (*extradimensional manipulation*) может временно препятствовать возникновению данного эффекта.
Материальные компоненты заклятья – хрустальная коробочка исключительного качества исполнения (стоимостью не менее 1500 gp) и драгоценный камень стоимостью как минимум 250 gp. При исполнении заклятья коробочка остается, а камень исчезает.
* – странно, а сначала говорили, что когда карман занят, то перемещать его нельзя… *Прим. переводчика*.

Skip Day (Invocation/Evocation) Пропустить день (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Время (Time)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Круг радиусом 10 футов**	**Спасбросок:**	**Отм.**

После исполнения данного заклятья, все персонажи и разумные существа в пределах 10 футов от заклинателя, мгновенно переносятся на 24 часа в будущее. Существа, находящиеся вне области воздействия, будут считать, что зачарованные персонажи просто исчезли. Существа, которые не желают переноситься во времени, могут сделать спасбросок от заклятья.

Для существ, пропустивших день, прошедшее время не имеет значения. После переноса они чувствуют себя так же, как и в момент исполнения заклятья. Они остаются уставшими, не восстанавливают хитов, и помнят лишь те заклятья, которые у них были на момент отправки. Волшебники должны подождать, пока не пройдет положенное время, чтобы они могли запоминать новые заклятья.

Существа переносятся в то место, где они находились при прочтении заклятья. Окружающая обстановка может измениться. К примеру, костры могут потухнуть, атаковавшие партию враги – уйти, погода может ухудшиться или, наоборот, улучшиться.

Хотя заклятье *пропустить день* можно использовать, чтобы спасись из опасной ситуации, персонажи все же идут на некоторый риск, ведь после перемещения они могут оказаться в еще более невыгодных условиях. К примеру, лес, в котором находились персонажи, мог загореться, или к месту прибытия могла подтянуться стая голодных волков.

Sol's Searing Orb (Invocation/Evocation) Обжигающая сфера Сола (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Солнце (Sun)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Один драгоценный камень**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье следует исполнять на топаз. После прочтения заклятья камень начинает светиться изнутри. При этом он так сильно нагревается, что его невозможно держать в руке, поэтому заклинатель должен сразу кинуть его во врага. Исполнение заклятья и бросок проводятся за один раунд. Заклинатель не может передать камень товарищу, он должен кинуть его сам.

Камень можно кинуть на 30 ярдов. Жрец делает бросок на атаку с бонусом +3 и без каких-либо пенальти за неумение пользоваться подобным оружием. Кроме того, зачарованный топаз считается оружием +3, поэтому может поражать даже тех существ, у которых есть иммунитет к обычному оружию. Тем не менее, бонус +3 к урону не прибавляется.

При ударе камень порождает искрящуюся обжигающую вспышку, которая наносит врагу 6d6 (6-36) пунктов урона и ослепляет его на 1d6 раундов. Жертве позволен спасбросок от заклятья. В случае успеха наносится половинный урон, и жертва не ослепляется. Нежить получает 12d6 (12-72) пунктов урона и ослепляется на 2d6 (2-12) раундов, если она проваливает спасбросок. В случае успешного спасброска нежить получает только 6d6 (6-36) пунктов урона и слепнет на 1d6 раундов.

Если камень не попадает в цель, он немедленно взрывается, нанося 3d6 (3-18) (или 6d6 (6-36) по нежити) пунктов урона всем существам в радиусе 3 футов. Вспышка ослепляет их на 1d3 (1d6 в случае нежити) раунда. Всем жертвам позволено сделать спасбросок от заклятья. Успех означает, что существам наносится половинный урон, и они не слепнут. Чтобы определить направление взрыва, DM может использовать правила для гранатоподобных снарядов из DMG.

Материальный компонент заклятья – топаз стоимостью 500 gp.

Spiritual Wrath° (Invocation/Evocation) Святая ярость° (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Боевая (Combat)**		
Дальность:	**300 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**1/2**

Это мощное кооперативное заклятье используется достаточно редко, поскольку требует совместных усилий как минимум шести жрецов высокого уровня. Исполнение заклятья сильно истощает жрецов, что также не позволяет применят это заклятье слишком часто.
Для исполнения заклятья шесть или больше жрецов встают внутрь круга радиусом 15 футов и одновременно читают *святую ярость*. Перед тем, как исполнить заклятье, жрецы должны определить область воздействия. Заклятье наносит 10d6 пунктов урона + 1d6 пунктов за каждого жреца, исполняющего заклятье. Таким образом, минимальный урон составляет 16d6 (16-96) пунктов. Существа, находящиеся в области действия заклятья, могут сделать спасбросок, чтобы уменьшить получаемый урон в два раза.
Эффект заклятья представляет собой огромную волну силы, которая обрушивается с неба. Небольшие объекты должны сделать спасбросок от сокрушающего удара или разрушиться. Строения получают такой урон, как если бы в них попал снаряд катапульты (2d12). При ударе волна силы поднимает тучу пыли, которая скрывает все происходящее в области воздействия в течение 1d4+1 (2-5) раундов.
Область действия заклятья зависит от числа заклинателей. Каждый жрец увеличивает радиус зоны поражения на 10 футов. Шесть жрецов исполняют заклятье, которое будет действовать на области радиусом 60 футов. Одновременно это заклятье могут исполнить максимум 12 жрецов (в этом случае область действия заклятья составит 120 футов, а урон – 22d6 (22-132) пунктов). Для правил BATTLESYSTEM™ эта область составит круг диаметром 8 дюймов на игровой сетке.
Исполнение заклятья изматывает жрецов физически, поэтому они получают 3d10 (3-30) пунктов урона каждый. Жреца не могут сделать спасбросок, этот урон наносится им в любом случае.

Whirlwind Вихрь (Призывание/Трансформирование)

Источник SaM

Сфера: Элементный (Воздух)	
Дальность: 60 ярдов + 10 ярдов/уровень	**Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 раунд/уровень	**Время исполнения: 9**
Область воздействия: Конус 10 футов шириной и 30 футов высотой	**Спасбросок: Специальная**
Незаметность: +6	**Сбивание с Ног: d20**
Видимый Признак: Огромный визуальный/ звуковой, большой осязательный	**Критические Попадания: Большое (1d3 попадания) дробление**

Это заклинание создает мощный циклон бушующего ветра, который перемещается по желанию жреца. *Вихрь* может двигаться зигзагами по земле или по воде по норме передвижения 6. *Вихрь* всегда перемещается после того как все другие существа передвинулись, и много существ могут избежать его, просто оставаясь от него на расстоянии. Если циклон превышает диапазон заклинания, он перемещается случайным, безудержным способом 1d3 раундов, возможно подвергая опасности заклинателя или его союзников, а затем рассеивается.
Любое существо размера L (большое) или меньше, которое входит в контакт с *вихрем*, должно делать инстинктивную защиту против оружия дыхания или переносить 2d8 единиц повреждения. Существа размера M (человеческий размер) или меньшие, которые проваливают свою первую инстинктивную защиту, должны делать вторую попытку, или подниматься вихрем и удерживаться наверху в мощном ветре, перенося 1d8 единиц повреждения каждый раунд, без позволения инстинктивной защиты. Заклинатель может заставить циклон отпустить любые поднятые им существа всякий раз, как он желает, оставляя несчастные души там, где прошел *вихрь*, когда они отпущены.
Поддержание вихря требует всего внимания заклинателя, и он не может использовать другие заклинания или делать любые нападения при концентрации на заклинании. Если его концентрация ослабевает по некоторым причинам, он не может просто отменить заклинание. Вместо этого, заклинание становится безудержным как описано выше и рассеивается после 1d3 раундов.

В совершенно отчаянных обстоятельствах, жрецы элементного воздуха, как известно, преднамеренно поднимали своих компаньонов, чтобы унести их с пути некоторой неумолимой гибели. Немногие хотели бы повторить этот опыт. Материальный компонент для этого заклинания: горстка пыли из бури, или снега из снежного бурана.

Command Monster Управление Монстром (Очарование/Обаяние)

Источник SaM

Сфера: Обаяние
Дальность: 60 ярдов **Компоненты: V**
Продолжительность: 1 раунд/2 уровня **Время исполнения: 1**
Область воздействия: 1 существо **Спасбросок: Специальная**
Незаметность: +1 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Маленький звуковой **Критические Попадания: Нет**

Это заклинание позволяет жрецу давать *команду* любому существу в пределах диапазона заклинания. Магия заклинания переводит распоряжение жреца на язык или в форму, которую может понять подчиненное существо. Существо должно иметь Интеллект по крайней мере 1, чтобы быть затронуто этим заклинанием; неинтеллектуальные существа (со счетом 0) не могут понять никакой команды, независимо от того как жрец ее произносит. Другие существа получают инстинктивную защиту против заклинания, чтобы сопротивляться *управлению монстром*, но только, если они имеют Интеллект Исключительный (15) или лучше, или уровень существа или Hit Dice равны или больше чем у заклинателя.
Точно так же как заклинание 1-го круга *команда*, это заклинание принуждает жертву повиноваться распоряжению жреца из одного слова с лучшими ее способностями. Команда должна быть абсолютно ясна и определена; жертва продолжит повиноваться ей в течение одного раунда за два уровня заклинателя, шесть раундов на 12-ом уровне, семь в 14-ом, и так далее. Если это действие подвергает жертву смертельной опасности, она может делать попытку инстинктивной защиты (имела ли она на нее первоначально право или нет), чтобы вырваться на свободу из-под власти заклинания. Поэтому, приказ персонажу, стоящему на краю утеса "прыгать" даст ему возможность вырваться на свободу. Команда "умереть" или "спать" заставляет существо падать без сознания на продолжительность заклинания. Нежить иммунна к этому заклинанию.

Entropy Shield Щит из Энтропии (Защита)

Источник SaM

Сфера: Хаос
Дальность: 0 **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 раунд/уровень **Время исполнения: 9**
Область воздействия: Заклинатель **Спасбросок: Нет**
Незаметность: +5 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Средний визуальный/ осязательный **Критические Попадания: Нет**

Эта мощная защита окружает заклинателя хаотичным водоворотом энергии и протоматерии, которая блокирует или отклоняет большинство нападений. Щит энтропии продолжается приблизительно на два фута во всех направлениях от тела заклинателя. Эффект деформирования области заставляет любое рукопашное нападение промахиваться в 50% случаев, даже если бросок позволяет нападению продолжиться, жрец все еще получает -2 премию к его Армор Классу. Обычные снаряды или метательное оружие промахиваются автоматически, поскольку *щит из энтропии* отклоняет их от заклинателя. Даже волшебные метательные атаки (*создание пламени, волшебный снаряд* или *кислотная стрела Мелфа*, например), осадные машины, и брошенные гигантом валуны могут быть отклонены, как будто они рукопашные нападения.
Против заклинаний или эффектов, которые производят энергию, газ или другие физические формы нападения (*огненный шар, разряд молнии, туман убийца* и другие такие заклинания) *щит энтропии* дает 50% шанс, что нападение просто не затронет защищенного жреца. Даже если вредная энергия или материя проникает через щит, заклинатель получает +2 премию к инстинктивной защите. Оно не изменяет и не рассеивает заклинание; просто заклинание *огненного шара* не касается, стоящего в середине жреца, но оно нанесет свое обычное повреждение всем остальным в области поражения. Любое заклинание или эффект, который не создает

материю или энергию повреждающую или препятствующую жертве, может проходить через щит энтропии как обычно, так что затрагивающие разум нападения и волшебные эффекты типа *окаменения, парализации, ослабления* или *полиморфизма* (названы всего несколько) все еще могут затрагивать жреца.
В дополнение к защитным выгодам, *щит энтропии* имеет способность отталкивать обычных или гигантского размера животных и существ законных жизненных ценностей, типа монстров внешнего плана из законных планов. Любое такое существо, пытающееся нападать на защищенного жреца в рукопашную должно бросить инстинктивную защиту против заклинания в конце раунда. Если существо терпит неудачу, оно отскакивает от жреца и не может физически нападать на него всю оставшуюся продолжительность заклинания (хотя оно могло бы решить напасть на одного из компаньонов жреца).
Материальный компонент для этого заклинания: драгоценный камень, стоящий по крайней мере 100 золотых, который был подвергнут хаотичным энергиям Лимбо.

Asphyxiate Удушение (Necromancy)

Источник NEC

Сфера: Necromantic
Дальность: 120 ярдов **Компоненты: В, С, М**
Длительность: 1 раунд/уровень **Время сотворения: 9**
Область воздействия: Одно существо/два уровня **Спасбросок: Отриц.**

Заклинание душит жертв (выбранных заклинателем), которые не сделают удачный спасбросок против магии смерти. Если заклинание направлено на менее чем 6 целей, каждая получает пенальти –1 на спасбросок (–2 для трех и менее существ; –4, если заклинание направлено на одно существо). Горло жертвы сжимается, а легкие отекают подобно тому, как это происходит при тяжелых аллергических реакциях; это происходит в течение всего времени, пока жертва находится в пределах области действия заклинания.
В каждом раунде жертва должна сделать бросок проверки на Con. В случае неудачи жертва получает 1–6 очков повреждений. В случае успеха жертве удается вдохнуть достаточно воздуха, чтобы снизить повреждения до 1–3 очков. Во время борьбы с воздействием заклинания *asphyxiate* существо, на которое наложено заклинание, значительно *замедляется* (соответственно магическому заклинанию 3 уровня *slow*). Жертва, которой не удается сделать три последовательных успешных броска на Con, задыхается и автоматически умирает в следующем раунде.
Действие заклинания *asphyxiate* продолжается, пока не окончится время действия заклинания, или пока жертва не выйдет за область воздействия заклинания, или пока на жертву не будет успешно наложено заклинание *dispel magic*. Жертвы остаются *замедленными* в течение 1–3 раундов после окончания действия заклинания. Обычно это заклинание действует только на людей и человекоподобных, но ДМ может расширить его действие на животных и монстров размером с человека или меньше. Очевидно, что заклинание не будет действовать на существ, которые не дышат (таких как нежить и растения).
Материальным компонентом заклинания является знак священника и (символический) шелковый кляп, которым священник свободно обвязывает собственный рот после сотворения заклинания. Из-за убийственного действия заклинание *asphyxiate* обычно дается только жрецам злых божеств.

Summon Undead Вызов нежити (Necromancy, Summoning)

Источник NEC

Сфера: Necromantic, Summoning
Дальность: 60 ярдов **Компоненты: В, С**
Длительность: 1 ход/уровень **Время сотворения: 9**
Область воздействия: Особая **Спасбросок: Нет**

Это заклинание призывает к жрецу одно или несколько неживых существ. Нежить отвечает на призыв в течение 7–12 раундов (1d6+6). После появления нежить низших уровней будет стремиться немедленно уничтожить священника, если он не защитился заклинанием *protection from evil 10' radius*. Более сильные и разумные существа могут попытаться вступить в переговоры со священником, но непременно прервут разговор и нападут, после того как их первоначальное любопытство будет удовлетворено. Жрец должен быть готов управлять нежитью, обхаживать, уговаривать или уничтожить призванных им существ.

Когда это возможно, ДМ должен выбрать, какой вид нечисти ответит на призыв жреца на основе его текущего окружения, уровня способностей и мировоззрения. ДМ также может выполнить бросок d20 и использовать следующую таблицу:

Бросок	**Вызванная нежить (количество появляющихся существ)**
1–8	Упыри (ghouls, 4–16)
9–12	Вурдалаки (ghosts, 2–8)
13–14	Тени (shadows) или умертвия (wrights, 2–5)
15	Духи (wraiths) или мумии (1–3)
16	*Призрак (spectre), привидение (ghost) или баньши (banshee, 1)*
17	*Особая нежить (1)*
18–20	Нет нежити в пределах досягаемости (0)

Особой нежитью могут быть дети Киусса (*sons of Kyuss*), видения (*apparitions*), склепные твари (*crypt things*), глаза страха и пламени (*eyes of fear and flame*) и любая другая необычная нежить, которую пожелает ввести ДМ. В очень редких случаях (например, если заклинание сотворено у логова существа) это заклинание может привлечь внимание более сильной нежити, такой как рыцарь смерти, вампир или даже лич. Появление этих существ чрезвычайно сложно предсказать, и очень вероятно, что для их усмирения потребуется какой-то откуп или щедрая жертва.
Вызванная нежить остается вблизи жреца как минимум на один ход на уровень и может получить приказ помогать священнику в его начинаниях (включая возможное нападение на противников заклинателя). Если вызванная этим заклинанием нежить не защищена заклинанием *resist turning*, другие священники могут изгнать ее или управлять ею. Поскольку это заклинание дает власть над сильной и злой нежитью, оно дается только священникам злых божеств.

7й Уровень

7й уровень (PHB)

Animate Rock (Alteration) Анимировать камень (Изменение)

Сфера:	**Стихийная, Земли (Elemental, Earth)**		
Дальность:	**40 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**2 куб. фута/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Применяя заклятье *анимировать камень*, заклинатель заставляет двигаться каменный объект, не превышающий указанного размера (смотрите заклятье 6-го уровня *анимировать объект (animate object)*). Оживший каменный объект должен быть раздельным (не быть частью огромного валуна или чего-то подобного). Он следует желанию заклинателя – атаковать, разбивать объекты, блокировать – пока действует магия. У него нет собственного интеллекта или воли, но он следует инструкциям слово в слово. Для одного действия можно дать только один набор инструкций, и они должны быть краткими, около дюжины слов. Камень остаётся анимированным один раунд за уровень опыта заклинателя. Объём анимируемого камня также базируется на уровне опыта заклинателя – 2 кубических фута камня за уровень, например, 24 кубических фута, масса размером с человека, на 12 уровне.
В то время как точные детали анимированного камня определяются мастером, его Класс Брони не хуже 5, и он имеет 1d3 хит поинта за кубический фут объёма. Он использует бросок на атаку заклинателя. Максимальное наносимое им повреждение – 1d2 пунктов за уровень заклинателя. Так, камень заклинателя 12-го уровня может наносить от 12 до 24 пунктов повреждения. Камень размером с человека движется на 60 футов за раунд. Кубический фунт камня обычно весит от 100 до 300 фунтов.
Материальные компоненты для заклятья – камушек и капля крови заклинателя.

Astral Spell (Alteration) Астральное заклятье (Изменение)

Сфера:	**Астральная (Astral)**

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1/2 часа**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья жрец может спроектировать своё астральное тело в Астральный План, оставляя своё физическое тело и материальное имущество на Главном Материальном Плане. Так как Астральный План касается первых уровней всех Внешних Планов, жрец по желанию может астрально переместиться на любой из них. В этом случае заклинатель покидает Астральный План, формируя тело на выбранном им плане существования. Также, посредством *астрального заклятья* возможно астрально путешествовать в любое место Главного Материального Плана. Тем не менее, там нельзя сформировать второе тело.
Как основное правило считается, что астрально спроектированная персона может быть замечена только существами в Астральном Плане. Всё время астральное тело остаётся соединённым с материальным телом серебряным шнуром. Если шнур порван, то персона убита, астрально и физически, но обычно только психический ветер может порвать шнур. Когда на другом плане формируется второе тело, невидимый серебряный шнур остаётся прикреплённым к новому телу. Если астральная форма убита, шнур попросту возвращается к настоящему телу, которое покоится на Главном Материальном Плане, выводя его из состояния приостановленного функционирования. Хотя астрально спроектированные персоны могут функционировать в Астральном Плане, их действия могут повлиять только на существ Астрального Плана; физическое тело должно формироваться на других планах.
Заклятье длится, пока жрец не захочет прервать его, или пока оно не будет прервано некоторыми внешними причинами, такими как заклятье *развеять магию (dispel magic)* или уничтожение тела жреца на Главном Материальном Плане – что убьёт жреца. Посредством *астрального заклятья* жрец может спроектировать с собой астральные формы до семи других существ, при условии, что существа соединены в круг с волшебником. Эти путешественники зависят от жреца, и могут оказаться в затруднительном положении, если с ним что-нибудь случиться. Путешествие по Астральному Плану может быть медленным или быстрым, в соответствии с желанием жреца. Конечная точка прибытия – результат желания жреца.

Changestaff (Evocation, Enchantment) Превратить посох (Воплощение, Чары)

Сфера:	**Растений, Создания (Plant, Creation)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Посох заклинателя**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья заклинатель может превратить специально подготовленный посох в похожее на тринта (treant) существо большого размера, около 24 футов в высоту. Когда заклинатель втыкает конец посоха в землю и произносит специальную команду заклинания, посох оборачивается в такое существо с 12 Хит Дайсами, 40 хит поинтами, и Классом Брони 0. Оно атакует дважды за раунд, нанося 4d6 пунктов повреждения каждой успешной атакой. Посох-тринт защищает заклинателя и подчиняется любым произносимым командам. Однако, это никоим образом не настоящий тринт; он не может общаться с настоящими тринтами или управлять деревьями. Превращение длится столько ходов сколько у заклинателя уровней опыта, пока заклинатель не отдаст команду посоху вернутся к настоящей форме, или пока посох не будет уничтожен, что из этого произойдёт раньше. Если посох-тринт снижен до 0 хит поинтов или меньше, он рассыпается в опилки и посох уничтожается. В других случаях посох можно будет использовать снова через 24 часа, и посох-тринт будет в полной силе.
Чтобы исполнить заклятье *превратить посох*, у заклинателя должен быть либо его святой символ, либо листья (ясеня, дуба, или тиса) того же вида, что и посох.
Посох для заклятья *превратить посох* нужно специально подготовить. Посох должен быть здоровой веткой, срезанной с дерева ясеня, дуба, или тиса, в которое попала молния не далее, как 24 часа назад. Ветку нужно сушить на солнце и окуривать специальным дымом, в течение 28 дней. Затем её нужно обработать, вырезать, и отполировать за следующие 28 дней. Заклинатель не может ходить на поиски приключений или заниматься другими непростыми делами в любой из этих периодов. Законченный посох, украшенный резьбой на темы леса, после обтирается соком ягод остролиста, и его конец вонзается в землю рощи заклинателя, одновременно с тем как он исполняет заклятье *говорить с растениями (speak with plant)*, прося посох

помочь ему в трудное время. Тогда предмет заряжается магией, которая будет держаться много превращений из посоха в тринта и назад.

Chariot of Sustarre (Evocation) Колесница Састарра (Воплощение)

Сфера:	**Стихийная, Огня, Создания (Elemental, Fire, Creation)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**12 часов**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, оно создаёт большую, пламенную колесницу, которую несут две огненные лошади со Стихийного Плана Огня. Они появляются с громким хлопком в клубах дыма. Колесница достигает скорости 24 по земле, 48 в полёте, и может везти заклинателя и до семи других существ размером с человека или меньше. Заклинатель должен коснуться пассажиров, чтобы защитить их от пламени. Другие существа будут нести повреждение в 2d4 пункта от огня за каждый раунд, если они приблизятся на расстояние в 5 футов к лошадям или колеснице. Эти существа не получат повреждения, если они покинут эту область, успешно сделав спасительный бросок против окаменения, с поправкой за Ловкость.
Заклинатель управляет колесницей словесными командами, заставляя огненных скакунов по своему желанию останавливаться или ехать, идти, бежать рысцой, скакать или лететь, и поворачивать направо или налево. Имейте в виду, что колесница Састарра – физическое явление, и она может повреждаться. Колесница и скакуны могут быть поражены только магическим оружием или водой (одна кварта которой наносит 1 пункт повреждения). Они имеют Класс Брони 2, и для того, чтобы развеять каждого, потребуется 30 пунктов повреждения. Естественно, огонь не действует ни на колесницу, ни на её скакунов, но посторонний магический огонь может задеть наездников. Другие заклятья, такие как успешные*развеять магию (dispel magic)* или *святое слово (holy word)*, вернут колесницу на её родной план, без пассажиров. Колесницу можно вызывать только раз в неделю.
Материальные компоненты – маленький кусочек древесины, две ягоды остролиста, и источник огня, равный минимум факелу.

Confusion (Enchantment/Charm) Замешательство (Чары/Очарование)

Сфера:	**Очарования (Charm)**		
Дальность:	**80 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1d4 существа в 40-футовом кубе**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье вызывает замешательство у одного или большего числа существ в области, создавая неуверенность и неспособность предпринимать эффективные действия. Заклятье действует на 1d4 существ, плюс одно существо за два уровня заклинателя. Так, заклинатель 12-го или 13-го уровня может запутать от семи до десяти существ, заклинатель 14-го или 15-го уровня – от восьми до 11 существ, и т.д. Этим существам разрешено сделать спасительный бросок против заклятья с пенальти -2, поправленный Мудростью. Успешно спасшиеся неподвержены заклятью. Запутавшиеся существа реагируют следующим образом (бросьте 1d10):

Бросок d10	**Действие**
1	Удалиться (если не остановить) на время действия заклятья
2-6	Стоять в замешательстве один раунд (затем повторить бросок)
7-9	Атаковать ближайшее существо в течении одного раунда (затем повторить бросок)
10	Действовать нормально в течении одного раунда (затем повторить бросок)

Заклятье длится два раунда плюс один раунд за каждый уровень заклинателя. Потерпевшие неудачу проверяются мастером на предмет их действий каждый раунд всё время действия заклятья, или пока не выпадет результат "Удалиться на время действия заклятья".
Блуждающие существа уходят от заклинателя как можно дальше, пользуясь своим самым типичным способом передвижения (персонажи уходят, рыбы уплывают, птицы улетают, и т.д.). Это не панический бег.
Блуждающие существа могут с 50% вероятностью использовать любые особые врождённые способности

передвижения (сдвиг плана, рытьё, полёт, и т.д.). Спасительные броски и действия проверяются в начале каждого раунда. Любое запутавшееся существо которое атаковано, считает атакующего за врага и действует в соответствии со своей основной природой.
Материальный компонент этого заклятья – набор из трёх ореховых скорлупок.
Примечание: Если задействовано много существ, DM может решить использовать средние результаты. Например, если под воздействием находится 16 орков и предполагается, что 25% из них сделают спасительный бросок, четверо из них считаются сделавшими его, один уходит, четверо атакуют ближайшее существо, шестеро стоят в замешательстве, и один продолжает действовать нормально, но должен сделать проверку на следующий раунд. Так как орки не находятся рядом с партией, DM решает, что двое атакующих ближайшее существо атакуют друг друга, один атакует спасшегося орка, и один атакует орка в замешательстве, который отвечает. На следующий раунд имеется 11 орков, так как четверо первоначально спаслись и один ушёл. Ещё один уходит, пять стоят в замешательстве, четверо атакуют, и один действует нормально.

Conjure Earth Elemental Вызвать земную элементаль (Заклинание/Вызывание)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Стихийная, Земли, Вызывания (Elemental, Earth, Summoning)**		
Дальность:	**40 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклинатель, который творит заклятье *вызвать земную элементаль*, вызывает земную элементаль чтобы выполнять его приказания. Элементаль с вероятностью 60% будет иметь Хит Дайс 12, 35% – Хит Дайс 16, и 5% – Хит Дайс от 21 до 24 (20 + 1d4). Более того, заклинателю нужно просто отдать команду, и она её выполнит. Элементаль относится к заклинателю как к другу, которому нужно подчиняться. Элементаль останется пока не будет уничтожена, развеяна, отослана роспуском или заклятьем *святое слово (holy word)* (смотрите заклятье *вызвать огненную элементаль (conjure fire elemental)*), или пока не выйдет время заклятья.

Control Weather (Alteration) Управлять погодой (Изменение)

Сфера:	**Погоды (Weather)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**4d12 часов**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**4d4 кв. мили**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *управлять погодой* позволяет жрецу изменить погоду в локальной местности. Заклятье влияет на погоду на время 4d12 часов в области в 4d4 квадратных мили. Для исполнения заклятья требуется один ход, и ещё дополнительно 1d4 хода для того, чтобы проявилось состояние погоды. Текущее состояние погоды определяется мастером, в зависимости от климата и времени года. Состояние погоды имеет три компонента: осадки, температура, и ветер. Заклятье может изменить эти условия в соответствии со следующей таблицей:

Осадки	**Температура**	**Ветер**
ЯСНАЯ ПОГОДА	ЖАРКО	БЕЗВЕТРЕННО
Очень ясно	Знойный жар	Мёртвый штиль
Лёгкие облака или неясно	Тепло	Лёгкий ветер
ЧАСТИЧНАЯ ОБЛАЧНОСТЬ	ТЕПЛО	Умеренный ветер
Ясная погода	Жарко	УМЕРЕННЫЙ ВЕТЕР
Облачно	Прохладно	Безветренно
Туман/Лёгкий дождь/Небольшой град	ПРОХЛАДНО	Сильный ветер
Слякоть/Лёгкий снег	Тепло	СИЛЬНЫЙ ВЕТЕР
ОБЛАЧНО	Холодно	Умеренный ветер
Частичная облачность	ХОЛОДНО	Шторм

Сильная облачность	Прохладно	ШТОРМ
Туман	Арктический холод	Сильный ветер
Тяжёлый дождь/Крупный град		Буря
Сильная слякоть/Тяжёлый снег		БУРЯ
		Шторм
		Ураган

Заголовки прописными буквами представляют существующие погодные условия. Маленькие заголовки ниже каждого прописного заголовка – новые условия, которые может вызвать заклинатель, исходя из текущего состояния. Кроме того, заклинатель может управлять направлением ветра. Например, ясный и тёплый день с умеренным ветром можно сделать неясным, жарким, и безветренным. Противоречия невозможны – например, туман и сильный ветер. Многократное исполнение заклятья *управление погодой* можно использовать в последовательности.
Материальные компоненты для этого заклятья – святой символ жреца, ладан, и чётки или подобный объект для молитв. Конечно, заклятье действует только в местах с соответствующими климатическими условиями. Если сфера Погоды является главной для жреца (как для друидов), продолжительность и область удваиваются, а персонаж может изменить преобладающую погоду на *два* шага. Например, он может сменить осадки с частичной облачности до сильной слякоти, температуру с прохладной до арктической, и ветер с безветрия до сильного.

Creeping Doom (Conjuration/Summoning) Ползающий рок (Заклинание/Вызывание)

Сфера:	**Животных, Вызывания (Animal, Summoning)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**4 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда заклинатель произносит заклятье *ползающего рока*, он вызывает массу от 500 до 1,000 ([1d6 + 4]x 100) ядовитых, кусающихся и жалящих пауков, насекомых, и многоножек. Похожая на ковёр масса кишит на площади размером с 20-футовый квадрат. По команде заклинателя, рой ползёт со скоростью 10 футов за раунд к любой жертве в пределах 80 ярдов, передвигаясь в указываемом заклинателем направлении. Ползающий рок убивает любое существо подверженное обычным атакам, так как каждый из маленьких ползающих гадов наносит 1 пункт повреждения (каждый затем погибает после атаки), поэтому по пути ползающего рока существа могут потерпеть до 1,000 пунктов повреждения. Если ползающий рок переместится от вызвавшего его заклинателя на расстояние больше 80 ярдов, он будет терять по 50 от своего числа за каждые 10 ярдов дальше 80. Например, на 100 ярдах его число сократится на 100. Существует множество способов преградить дорогу или уничтожить роящихся существ. Решения оставляются на воображение игроков и мастера.

Earthquake (Alteration) Землетрясение (Изменение)

Сфера:	**Стихийная, Земли (Elemental, Earth)**		
Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Диаметр 5 футов/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда жрецом исполняется это заклятье, землю сотрясают локализированные толчки довольно большой силы. Сотрясение прекращается в один раунд. Землетрясение влияет на всю местность, растительность, постройки, и существ в области воздействия. Область воздействия заклятья *землетрясение* круговая, с 5-футовым диаметром за каждый уровень опыта вызвавшего его жреца. Так, жрец 20-го уровня исполняет заклятье *землетрясение* со 100-футовым диаметром области воздействия.
Прочно построенные сооружения, достающие фундаментом до скального основания, терпят половину повреждений; четверть повреждений, если они получат на спасительном броске результат больше 50%. Земная элементаль на оппонентской стороне к заклинателю, находящаяся в области воздействия, может

свести на нет от 10% до 100% (бросьте 1d10, 0 = 100%) эффекта. Также, этот эффект могут снизить другие магические средства защиты и противодействия, если они разрешены мастером. Если его исполнить в глубине моря, это заклятье может, по решению мастера, создать цунами или приливную волну.
Материальные компоненты для этого заклятья – щепотка земли, кусочек камня, и комочек глины.
Эффекты землетрясения
МЕСТНОСТЬ
Пещеры или впадины – Обваливается крыша
Утёсы – Осыпаются, вызывая оползни
Земля – Открываются разломы, появляется вероятность для существ упасть и погибнуть:
Размер S: 1 к 4
Размер M: 1 к 6
Размер L: 1 к 8
Болото – Вода спадает, образуется покрытая грязью, неровная земля
Туннель – Обвалы
РАСТИТЕЛЬНОСТЬ
Невысокая растительность – Без эффекта
Деревья – 1 из 3 выдирается и падает
ПОСТРОЙКИ
Все постройки – Терпят 5d12 пунктов повреждения конструкции; получившие полное повреждение рассыпаются в обломки
СУЩЕСТВА (Смотрите заголовок МЕСТНОСТЬ)

Exaction (Evocation, Alteration) Взыскание (Воплощение, Изменение)

Сфера:	**Очарования, Вызывания (Charm, Summoning)**		
Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда используется это заклятье, жрец встречается с некоторым могущественным существом с другого плана (например, включая дэвов и других могучих миньонов, но никаких из богов и полубогов) и требует от него выполнения обязанности или задания. Существо с характером противоположным жрецу (т.е. злое, если жрец добрый, хаотическое, если жрец законопослушный) без своего собственного желания не будет исполнять приказы. Отметьте, что абсолютно (истинно) нейтральное существо фактически противопоставлено и добру, и злу, а также закону и хаосу.
Заклинатель должен знать что-то о существе, чтобы взыскать его услуги, или же он должен предложить что-нибудь равноценное в обмен на услугу. То есть, если жрец знает, что существо получило одолжение от кого-то с характером жреца, тогда в заклятье *взыскание* он может указать это как причину. Если равновесной причины для услуги не известно, тогда в обмен на взыскание надо предоставить в залог ценный дар или услугу. Требуемая услуга должна быть совместимой с прошлым или обещанным одолжением, или наградой, и с усилиями и риском существа. Тогда заклятье действует, проходя бросок на сопротивление магии, на этом существе как поиск с заданием выполнить запрошенную услугу. Немедленно после выполнения задания существо переносится к жрецу, и жрец должен немедленно и прямо на месте вернуть обещанную награду, будь то безоговорочная отмена прошлого долга или физическая награда, или награда услугой. После этого существо тут же освобождается, и может вернуться на свой план.
DM решает, когда была достигнута справедливая договорённость. Если заклинатель требует слишком многого, существо может отбыть или атаковать его (если соглашение было нарушено), в соответствии со своей природой. Если обстоятельства оставляют положение дел неравновесным (к примеру, существо погибает, достигнув результата, из-за которого не стоило погибать), тогда это может создать долг заклинателя оставшимся друзьям и родне существа, делая заклинателя уязвимым для будущего заклятья *взыскания* с их стороны. Соглашение на будущее взыскание или освобождение в случае катастрофической неудачи или смерти – обычные обязательства заклинателя в обеспечении взыскания.
Неудача в точности выполнить обещание влечёт за собой как минимум возможность, что жрец будет целью взыскания со стороны этого существа или его хозяина, вассала, и т.д. В худшем случае существо может атаковать жреца-изменника без страха, что на него подействует хоть одно из его заклятий, ибо неспособность жреца выполнить сделку даёт существу иммунитет к силам заклятий жреца.

Материальные компоненты этого заклятья – святой символ жреца, немного материала или вещества с плана существа, которое попадает под взыскание, и знание природы или деяний существа, которые записаны на пергаменте, что требуется сжечь, дабы подтвердить обет.

Fire Storm (Evocation) Огненная буря (Воплощение)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Стихийная, Огня (Elemental, Fire)**		
Дальность:	**160 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 раунд**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Два 10-фт. куба/уровень**	**Спасбросок:**	**1/2**

Когда исполняется заклятье *огненной бури*, по всей области прокатывается пелена ревущего пламени, которое по действию равно заклятью *стена огня (wall of fire)*. Существа в области огня и в пределах 10 футов от её края получают 2d8 пунктов повреждения плюс дополнительное повреждение равное уровню заклинателя (2d8 + 1/уровень). Существа, сделавшие успешный спасительный бросок против заклятья, терпят только половину повреждения. Повреждение наносится каждый раунд, пока существо находится в области воздействия. Область воздействия равна двум 10-футовым кубам за уровень заклинателя – т.е., заклинатель 13-го уровня может сотворить *огненную бурю* по размерам 130 футов x 20 футов x 10 футов. Высота бури – от 10 до 20 футов; её изменение влияет на длину и ширину.
Обратное заклятье, *гашение огня (fire quench)*, тушит удвоенную область воздействия заклятья *огненная буря* обычного огня, и нормальную область воздействия магического огня. Существа с огненной основой, вроде элементалей (elementals), саламандр (salamanders), и т.д., статуса ниже полубога имеют вероятность потухнуть, равную 5% за уровень заклинателя потухнуть. Если заклятье используется только против меча *язык пламени*, меч должен сделать спасительный бросок против сокрушающего удара или стать немагическим. Такой меч находящийся у существа сначала получает спасительный бросок существа, и если он успешен, то второй спасительный бросок успешен автоматически.

Gate (Conjuration/Summoning) Врата (Заклинание/Вызывание)

Сфера:	**Вызывания (Summoning)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Исполнение заклятья *врата* несёт два эффекта: оно создаёт межпространственное соединение между планом существования жреца и планом, где пребывает особое существо великой силы. В результате искомое существо может просто войти через врата или портал со своего плана на план жреца. Произнесение заклятья привлекает внимание искомого обитателя на другом плане. Исполняя заклятье, жрец должен назвать нужное ему существо, чтобы оно использовало врата и пришло к нему на помощь. Имеется 100% вероятность, что *что-нибудь* войдёт через врата. Действия приходящего существа зависят от множества факторов, включая характер жреца, поведение его компаньонов, и кто или что противостоит, или угрожает жрецу. DM определит точный результат заклятья, основываясь на вызываемом существе, желаниях жреца, и сиюминутных нуждах. Пришедшее существо либо немедленно вернётся, либо останется и будет действовать. Исполнение этого заклятья старит жреца на пять лет.

Holy Word (Conjuration/Summoning) Святое слово (Заклинание/Вызывание)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Боя (Combat)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**30-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Произнесение заклятья *святое слово* создаёт магию огромной силы. Оно прогоняет злых существ с других планов, заставляя их вернутся на свои планы существования, если произносящий находится на своём родном плане. Изгнанные таким способом существа не могут вернуться минимум день. Кроме того, заклятье оказывает воздействие на существ другого характера, как показано в следующей таблице:

Эффекты святого слова

Хит Дайс или уровень существа	**Общее**	**Движение**	**Бросок на атаку**	**Заклятья**
Меньше 4	Убивает	--	--	--
От 4 до 7+	Парализует на 1d4 хода	--	--	--
От 8 до 11+	Замедляет на 2d4 хода	-50%	-4*	--
12 и больше	Делает глухим на 1d4 раунда	-25%	-2	50% вероятность неудачи

* Замедленные существа атакуют только в чётные раунды пока эффект не спадёт.

Под воздействие попадают существа, которые находятся в 30-футовой области воздействия, центрированной на жреце исполняющем заклятье. Для глухих или находящихся под действием тишины существ последние побочные эффекты не страшны, но их по-прежнему можно прогнать, если они с другого плана.

Обратное, *несвятое слово (unholy word)*, работает точно так же, но действует на существ с добрым характером.

Regenerate (Necromancy) Регенерировать (Некромантия)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Некромантии (Necromatic)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**3 раунда**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется заклятье *регенерировать*, члены тела (пальцы, носки, кисти, ступни, руки, ноги, хвосты, или даже головы многоголовых существ), кости, и органы вырастают заново. Процесс регенерации требует лишь один раунд, если имеется отделённый член (отделённые члены) и он прикасается к существу, в противном случае – 2d4 хода. Чтобы получить выгоду от заклятья существо должно быть живым. Если отделённого члена нет, или увечье старее, чем один день за уровень заклинателя, получатель должен сделать успешную проверку на шок организма, чтобы суметь пережить заклятье.

Обратное, *иссушить (wither)*, заставляет орган, к которому прикоснулись, прекратить функционирование через один раунд, и рассыпаться в пыль за 2d4 хода. Чтобы нанести существу вред, к нему нужно прикоснуться.

Материальные компоненты этого заклятья – предмет для молитв и святая вода (или несвятая вода, для обратного).

Reincarnate (Necromancy) Реинкарнировать (Некромантия)

Сфера:	**Некромантии (Necromatic)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 персона**	**Спасбросок:**	**Нет**

Этим заклятьем жрец может вернуть к жизни персону, которая умерла не более чем за одну неделю до момента исполнения заклятья. Сущность мёртвой персоны перемещается в другое тело, возможно сильно отличающееся от его бывшего тела. Реинкарнация не требует никакого спасительного броска, броска на шок организма, или выживание при воскрешении. К трупу нужно прикоснуться, и новое воплощение персоны появится в области за 1d6 ходов. Реинкарнированная персона помнит большую часть своей жизни и вида, но класс персонажа, если он есть, у нового воплощения фактически может быть другим. Новое воплощение

определяется по следующей таблице или выбором мастера. Если показана раса игрового персонажа, должен быть создан персонаж. По выбору мастера, можно использовать определённые особенные (дорогие) благовония, которые могут увеличить шанс персонажа вернуться в форме желаемой расы или вида. Заклятье *желание (wish)* может восстановить реинкарнированного персонажа к его настоящей форме и статусу.

Бросок d100	**Воплощение**
01-03	Барсук (Badger)
04-08	Медведь, чёрный (Bear, black)
09-12	Медведь, бурый (Bear, brown)
13-16	Кабан (Boar)
17-19	Кентавр (Centaur)
20-23	Дриада (Dryad)
24-28	Орёл (Eagle)
29-31	Эльф (Elf)
32-34	Фавн/сатир (Faun/satyr)
35-36	Лиса (Fox)
37-40	Гном (Gnome)
41-44	Ястреб (Hawk)
45-58	Человек (Human)
59-61	Рысь (Lynx)
62-64	Сова (Owl)
65-68	Пикси (Pixie)
69-70	Енот (Raccoon)
71-75	Олень (Stag)
76-80	Волк (Wolf)
81-85	Росомаха (Wolverine)
86-00	Выбор мастера

Если указано существо необычной формы, DM может (только по своему решению) использовать рекомендации по созданию новых рас игровых персонажей, чтобы позволить персонажу зарабатывать опыт и продвигаться в уровнях, хотя класс может отличаться от того, что был ранее. Если реинкарнированый персонаж возвращается как существо, допустимое для его старого класса (т.е., боец человек возвращается как эльф), реинкарнированный персонаж имеет половину старых хит поинтов и уровней. Если персонаж возвращается как новый класс персонажа, его хит поинты составляют половину от предыдущей суммы, но он должен начинать снова с 1-го уровня. Если персонаж возвращается в виде существа, у которого не может быть класса, он имеет половину хит поинтов и спасительных бросков от предыдущего воплощения.

Restoration (Necromancy) Восстановление (Некромантия)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Некромантии (Necromatic)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**3 раунда**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, уровень жизненной силы существа-получателя вырастает на единицу. Это обращает любое предыдущее выкачивание уровня жизненной силы существа магией или монстром. Так, если персонаж 10-го уровня был сражён тварью (wight) и истощён до 9-го уровня, то заклятье *восстановление* вернёт персонажа к точно такому количеству очков опыта, чтобы восстановить его до 10-го уровня снова, соответственно восстанавливая дополнительный Хит Дайс (или хит поинты) и функции уровня. Восстановление эффективно только если заклятье исполняется в течение одного дня от потери

жизненно силы получателем, за уровень опыта исполняющего его жреца. Заклятье *восстановление* возвращает интеллект существа, попавшего под воздействие заклятья *слабоумие (feeblemind)*. Также, оно снимает все виды умопомешательства. Исполнение этого заклятья старит обоих, заклинателя и получателя, на два года.
Обратное, *выкачивание жизненной силы (energy drain)*, вытягивает один уровень жизненной силы (смотрите таких неупокоенных, как спектр [spectre], тварь [wight], и вампир [vampire], в Monstrous Manual). Выкачивание жизненной силы требует прикосновения к жертве. Сотворение этого вида заклятья не старит заклинателя.

Resurrection (Necromancy) Воскрешение (Некромантия)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Некромантии (Necromatic)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Даруя заклятье *воскрешение*, жрец может восстановить жизнь и полную силу любому живому существу, включая эльфов. Существо могло быть мёртвым в течение 10 лет за уровень жреца, творящего заклятье. Так, жрец 19-го уровня может воскресить кости существа, бывшего мёртвым 190 лет. Существо, пройдя проверку на выживание при воскрешении, тут же восстанавливает все хит поинты и может выполнять требующие усилий действия. Заклятье не может вернуть существо, которое прошло отведённый ему срок жизни (т.е., умерло от естественных причин). Исполнение этого заклятья делает невозможным для жреца исполнять другие заклятья или принимать участие в бою, пока он не получит день постельного отдыха за каждый уровень опыта или Хит Дайс возвращённого к жизни существа. Творя заклятье, заклинатель старится на три года.
Обратное, *уничтожение (destruction)*, приводит к немедленной смерти жертвы заклятья, и превращению её в пыль. Для восстановления потребуется заклятье *желание (wish)* или его эквивалент. Для уничтожения нужно прикосновение, в бою или другое, и оно не старит заклинателя. Вдобавок, жертве разрешается спасительный бросок (с пенальти -4). Если спасение успешно, жертва получает вместо этого 8d6 пунктов повреждения. Материальные компоненты заклятья – религиозный символ жреца и святая вода (несвятая вода для обратного заклятья). DM может снизить шансы на успешное воскрешение, если останков существа мало.

Succor (Alteration, Enchantment) Выручка (Изменение, Чары)

ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Вызывания (Summoning)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 день**
Область воздействия:	**1 персона**	**Спасбросок:**	**Нет**

Исполняя это заклятье, жрец создаёт мощную магию в некотором специально подготовленном объекте – в чётках, в маленькой глиняной табличке, в костяной указке, и т.д. Этот объект излучает магию, ибо он содержит силу мгновенно перенести его обладателя к обиталищу жреца, создавшего его. Когда на предмет будут наложены чары, жрец должен по собственному желанию отдать его индивидууму, проинформировав получателя о командном слове для использования предмета. Чтобы использовать предмет, получатель должен произнести командное слово, одновременно разрывая или разбивая предмет. Когда это будет сделано, индивидуум, и всё что он несёт, и что на нём надето (до максимального предела нагрузки персонажа), мгновенно переносится к обители жреца, как если бы индивидуум произнёс заклятье *слово возвращения (word of recall)*. Эффект не подействует на другое существо.
Обратное применение заклятья переносит жреца непосредственно к обладателю зачарованного предмета, когда он сломан и произнесено командное слово. Жрец будет иметь общее представление о местонахождении и положении обладателя предмета, и может решить, последовать ли ему на зов. Однако, если он выберет не идти, эта возможность пропадёт, а заклятье будет потрачено впустую.

Стоимость подготовки специального предмета (для любой версии заклятья) варьируется от 2,000 до 5,000 gp. Если DM это допускает, более ценные предметы могут перенести субъекта с одного плана существования на другой. Отметьте, что те же условия, которые не дают работать заклятьям *сдвиг плана (plane shift)* и *телепорт (teleport)*, могут помешать использовать это заклятье.

Sunray (Evocation, Alteration) Солнечный луч (Воплощение, Изменение)

Сфера:	**Солнца (Sun)**		
Дальность:	**10 ярд./уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 + 1d4 раунда**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**5-футовый радиус (особая)**	**Спасбросок:**	**Особый**

Этим заклятьем заклинатель может вызывать ослепительный луч света каждый раунд, когда не выполнялось никаких действий кроме передвижения. Солнечный луч похож на луч настоящего солнечного света. Все существа в области воздействия 10-футового диаметра должны сделать спасительные броски против заклятья или ослепнуть на 1d3 раунда, имеющие инфравидение – на 2d4 раунда. Существа, которым солнечный свет вреден или неестественен, в случае неудачного спасительного броска получают постоянную слепоту, а в случае успеха слепнут на 2d6 раундов. Находящиеся в области воздействия, как и существа в 20 футах от её периметра, теряют возможность инфравидения на 1d4+1 раунд.
Неупокоенные, оказавшиеся в области воздействия солнечного луча, получают 8d6 пунктов повреждения, или половину при успешном спасительном броске против заклятья. Неупокоенные, которые находятся в 20 футах от области воздействия солнечного луча, получают 3d6 пунктов повреждения, или ничего при успешном спасении. Вдобавок, луч может привести к полному уничтожению неупокоенных, особенно подверженных действию солнечного света, если их спасительные броски. Ультрафиолетовый цвет, производимый заклятьем, наносит повреждения грибовидным существам и подземным грибам, как неупокоенным, но без спасительного броска.
Материальные компоненты – семя астры и кусочек полевого шпата (солнечного камня).

Symbol (Conjuration/Summoning) Символ (Заклинание/Вызывание)

Сфера:	**Стражей (Guardian)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**60-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Жрец, исполняющий это заклятье, чертит сияющий символ в воздухе или на любой поверхности, в зависимости от его желания. Любое существо, смотрящее на законченный символ в пределах 60 футов от него, должно сделать успешный спасительный бросок против заклятья или почувствовать его воздействие. Символ сияет один ход за каждый уровень опыта заклинателя. Какой конкретно символ использовать, заклинатель выбирает во время сотворения заклятья. Его собственный символ на заклинателя не действует. Выбирается один из следующих эффектов:
Безнадёжность: Существа, видящие его, должны в унынии повернуть назад или сдаться в плен, если они не сделают спасительный бросок против заклятья. Его эффект длится 3d4 хода.
Боль: Существа под его действием из-за ужасной боли подвергаются пенальти -4 к броскам на атаку, и пенальти -2 к значению Ловкости. эффект длится 2d10 ходов.
Убеждение: Существа, видящие символ приобретают характер жреца и становятся дружественными ему на 1d20 ходов, если спасительный бросок против заклятья не был успешен.
Материальные компоненты этого заклятья – ртуть и фосфор (смотрите за клятье волшебников 8-го уровня, *символ (symbol)*).

Transmute Metal to Wood (Alteration) Превратить металл в дерево (Изменение)

Сфера:	**Стихийная, Земли (Elemental, Earth)**

Дальность:	**80 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 металлический объект**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье *превратить металл в дерево* позволяет заклинателю сделать металлический объект деревянным. Объём материала не может превышать максимального веса в 10 фунтов за уровень опыта жреца. Магические объекты, выполненные в металле на 90% сопротивляются заклятью, а находящиеся у персоны или существа получают также спасительный бросок существа. Артефакты и реликвии превращать нельзя. Имейте в виду, что превращённый объект в металлическое состояние может вернуть только заклятье *желание (wish)*, или подобная магия. Иначе, металлическая дверь, превращённая в дерево, например, навсегда останется деревянной дверью.

Wind Walk (Alteration) Ходить по ветру (Изменение)

Сфера:	**Стихийная, Воздуха (Elemental, Air)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Заклинатель + 1 персона/8 уровней**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет жрецу (и, возможно, одной или двум персонам) изменить материю своего тела в облакоподобный пар. Затем, магический ветер несёт жреца со скоростью в 60 или в 6, как он пожелает. Заклятье *ходьба по ветру* длится сколько желает жрец, до максимальной продолжительности в шесть ходов (один час) за уровень опыта заклинателя. За каждые восемь достигнутых жрецом уровней, до 24, он может коснуться другой персоны и нести её, или их, с собой по ветру. Ходящие с ветром персоны не невидимы, но кажутся туманными и полупрозрачными. Если они полностью одеты в белое, их с 80% вероятностью примут за облака, туман, пар, и т.д. По желанию жрец может вернуть физическую форму, при каждом изменении назад и снова в парообразную форму требующем пять раундов. Находясь в парообразной форме, жрец и его компаньоны могут быть поражены только магическим оружием, хотя они могут по праву выбора мастера попасть в сильные ветра. В парообразной форме исполнение заклятий невозможно.
Материальные компоненты этого заклятья – огонь и святая вода.

7й уровень (ADD-ON)

Age Dragon (Alteration) Состарить дракона (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Время (Time)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Один дракон**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Данное заклятье позволяет временно увеличить или уменьшить возрастной уровень дракона на один уровень за каждые пять уровней заклинателя. К примеру, жрец 14-го уровня может увеличить или уменьшить возраст дракона на 2 возрастных уровня. Зрелый взрослый дракон может временно стать молодым драконом или состариться до очень старого дракона (см. возрастные уровни драконов в Monstrous Manual). Дракона нельзя омолодить сильнее, чем до «птенца» или состарить больше, чем до «великого вирма».
Драконы, сопротивляющиеся заклятью, получают право на спасбросок с пенальти -4.
Дракон, оказавшийся под действием заклятья, временно получает AC, хиты, волшебные способности, боевые модификаторы и прочие характеристики, присущие данному возрастному уровню. Дракон сохраняет свой разум и личность. Когда время действия заклятья истекает, дракон возвращается к своему обычному возрастному уровню.
Если дракона ранили, пока он находился под действием заклятья, этот урон сохраняется при возвращении дракона к своему нормальному возрасту. Если дракон, чей возраст (а соответственно и хиты) был увеличен,

теряет больше хитов, чем у него обычно есть, то при возвращении к обычному возрастному уровню он умирает. К примеру, молодой взрослый бронзовый дракон, у которого было 110 хитов, был состарен до уровня зрелого взрослого дракона, у которого 120 хитов. В ходе сражения у дракона сняли 115 хитов. Если он не восстановит 6 хитов до окончания времени действия заклятья, то после того, как заклятье развеется, дракон умрет, поскольку нанесенный ему урон окажется больше его истинного количества хитов.
Если зачарованного дракона убивают, он остается мертвым и после прекращения действия заклятья.
Материальный компонент заклятья – пригоршня земли, взятая из драконьего следа.

Breath of Life (Necromantic) Дыхание жизни (Некромантия)

Источник ToM
ОБРАТИМОЕ

Сфера:	**Некромантия (Necromantic)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье позволяет жрецу исцелить большую группу людей (даже целую общину), пораженных немагическим заболеванием. Жрецу не нужно касаться или даже видеть зараженных людей, хотя все они должны быть в пределах области воздействия.
Заклятье не исцеляет все болезни сразу. Заклинатель должен указать заболевание, которое он будет лечить при помощи *дыхания жизни* (черная чума или желтая лихорадка, к примеру).
После прочтения заклятья жрец выдыхает облачко сладко пахнущего воздуха. Это облачко превращается в легкий ветерок, который распространяется во все стороны со скоростью 50 ярдов/час. На время действия заклятья жрец должен оставаться в центре области воздействия.
К примеру, через 12 часов *дыхание жизни* распространится на круг радиусом 600 ярдов. Эффект заклятья имеет скорее магическую, а не физическую природу, поэтому на него не влияют скорость ветра и прочие внешние факторы.
Дыхание жизни может охватить всю территорию, на которой проживает некая община, и исцелить каждого ее члена от указанной заклинателем болезни. *Дыхание жизни* не уничтожает паразитов (таких как зеленая слизь, древоточцы и т.д.) и не лечит ликантропию и прочие магические болезни. Заклятье не дает иммунитета от болезни, и вылеченные существа могут вновь заразиться.
Материальные компоненты заклятья – святой символ жреца и конус из ладана, который был благословлен высшим жрецом.
Реверсом заклятья является *дыхание смерти* (*breath of death*), порождающее зловонный ветер. Любой, кто проваливает спасбросок от смертельной магии, заражается смертельным немагическим заболеванием.
Чтобы определить эффект заклятья, DM должен сделать спасброски для большинства NPC, находящихся в области воздействия. Воздействие заклятья на общину в целом можно свести к проценту поражения, посчитанному на основе спасброска.
Заболевшие существа не могут восстанавливать хиты, пока они не излечатся от болезни. Болезнь приводит к летальному исходу за 1d6 недель (этот срок будет разным для разных людей).
Материальные компоненты заклятья – святой символ жреца и пригоршня пыли с тела мумии.

Divine Inspiration (Divination) Божественное вдохновение (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль, Прорицание (Thought, Divination)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье – более мощная версия заклятья *гений* (*genius*). Игрок жреца может задать DM'у один вопрос относительно текущей ситуации или событий, которые могут произойти в ближайшие 5 раундов. Вопросы о будущем должны быть связаны с некими внешними факторами, например: «Отреагирует ли стража на крик

часового?» Нельзя задавать вопросы об исходе сражения, например: «Победим ли мы в этом сражении?» Игрок жреца может использовать данное заклятье, чтобы посоветоваться с DM'ом по некоторому вопросу. В этом случае заклятье можно трактовать как обращение к богам. «О'кей, как выбраться из этой подставы?» Как и в случае с *гением* (*genius*) DM'у следует принимать решение осторожно. Ответ должен содержать существенную и правильную информацию, хотя не обязательно полную. Ответ может быть в форме загадки, ребуса или стиха, в зависимости от стиля вождения DM'а и от того, насколько сильно заданный вопрос может повлиять на исход ситуации. Обычно ответ представляет собой короткую фразу в восемь-десять (8-10) слов. Материальный компонент заклятья – драгоценный камень стоимостью не менее 500 gp. Данное заклятье можно исполнять лишь раз в сутки.

Hovering Road (Conjuration/Summoning) Летающая дорога (Заклинание/Вызывание)

Источник ToM

Сфера:	**Путешествие (Travelers)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье позволяет создать волшебную дорогу шириной 10 футов, конец которой находится в 10 футах перед заклинателем. Заклятье «достраивает» дорогу перед идущим заклинателем; эта дорога существует в течение всего времени действия заклятья.
Дорога получается толщиной примерно 1 фут, и висит в воздухе. По цвету и текстуре материал дороги напоминает черный гранит. Любые существа могут перемещаться по *летающей дороге* с обычной скоростью, независимо от типа местности в данном районе.
Основание *летающей дороги* должно находиться на твердой поверхности. После закрепления дороги, заклинатель может заставлять ее подниматься или опускаться по своему желанию. Таким образом, *летающую дорогу* можно использовать, чтобы перебираться через реки (при условии, что дорога будет начинаться на берегу), болота и прочие труднопроходимые области. Заклинатель может заставить дорогу подняться над джунглями или протянуться над пропастью.
AC дороги равен 0. Ее нельзя разрушить немагическим оружием. Если дороге нанесли 100 пунктов повреждений (при помощи магического оружия или обычной магией), она обращается в черный туман. Все, кто шел в этот момент по дороге, падают на землю.
Если дорогу не пытаться уничтожить, она будет оставаться целой от начала до конца на протяжении всего времени действия заклятья, даже если священник, создавший ее, был убит или потерял сознание. Когда время действия заклятья истекает, дорога исчезает.
Материальные компоненты заклятья – кусок черного мрамора* и петля из золотой проволоки.
* – не пойму, зачем нужен черный мрамор, если дорога сделана из черного гранита. *Прим. переводчика*.

Illusory Fortification (Illusion/Phantasm) Иллюзорное укрепление (Иллюзия/Фантом)

Источник ToM

Сфера:	**Война (War)**		
Дальность:	**240 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**10 ходов**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Ритуал, который требуется провести для исполнения данного заклятья, очень сложен и отнимает много времени. Как понятно из названия, заклятья создает иллюзию каменной стены высотой до 30 футов и протяженностью 160 ярдов с зубцами на вершине. Иллюзорная стена может быть любого цвета и текстуры, что позволяет заклинателю сочетать ее с другими стенами существующего замка. Иллюзорная стена должна быть непрерывной (нельзя сделать две маленькие стены, только одну большую), но заклинатель может поставить ее углом или еще как-то по своему желанию.

Кроме стены заклятье создает иллюзию постоянного движения между зубцами, как будто по стене перемещаются патрули. Форма зубцов не дает стороннему наблюдателю определить, кто именно патрулирует стену и сколько их.
Иллюзорное укрепление существует в течение 2d12 часов, если только его не разрушат.
Заклятье имеет одно существенное ограничение: его эффект двумерен и видим лишь с одной стороны (с той, которую заклинатель определит, как «внешнюю»). Если смотреть на стену извне, она кажется настоящей. Если же на стену взглянуть сбоку, сверху или изнутри, будут видны лишь ее нечеткие очертания. Это значит, что дружественные отряды, скрытые от врага *иллюзорным укреплением*, будут видеть неприятеля во всех деталях. Чтобы использовать стену наиболее эффективно, надо, чтобы дружественные отряды знали об ее существовании и не проходили сквозь нее. Подобные действия не разрушают заклятье, но внимательный враг может сделать вывод о природе стены.
Если на *иллюзорное укрепление* исполнить боевое заклятье или выстрелить в нее из осадного орудия, будет казаться, будто атаки наносят стене обычные повреждения. На самом деле заклятья и снаряды будут проходить сквозь стену и попадать по реальным сооружениям или войскам, находящимся за ней. Подобные «удары» не могут разрушить иллюзию.
Как только враг подойдет к стене ближе, чем на 10 ярдов, заклятье прекратит действовать, и стена исчезнет. Кроме того, если дружественный отряд пойдет в атаку или будет стрелять сквозь иллюзию «изнутри», «внешняя» сторона стены исчезнет.
После создания *иллюзорного укрепления* жрецу не надо концентрироваться на нем. Стена будет стоять, даже если создавшего ее жреца убьют.
Материальные компоненты заклятья – святой символ жреца, пригоршня камней, известковый порошок и драгоценный камень стоимостью 3000 gp. Все компоненты, кроме святого символа, исчезают при прочтении заклятья.

Mind Tracker (Divination) Охотник за разумом (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Прорицание (Divination)**		
Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход/3**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Особый**

Охотник за разумом – это магически созданное существо, которое обитает в Эфирном Плане. Оно вызывается к жизни после исполнения первой части заклятья.
Если верить тем, кто видел *охотника за разумом* (а таких людей очень мало), его тело не имеет определенной формы. Оно выглядит как плотный сгусток паров, составляющих атмосферу Эфирного Плана. Его тело больше всего похоже на эллипс, из которого видны три (или даже больше) конечности. Число и размер конечностей медленно меняется, новые конечности появляются из тумана, а старые в нем исчезают. Тело существа примерно 2 фута в ширину и 3 в длину, но оно также меняется каждую минуту. *Охотник за разумом* не имеет ярко выраженных глаз, ушей, носа и прочих органов. Он не может участвовать в схватке. Если его атаковать, он просто исчезнет. Однако, когда опасность минует, он появится вновь в том же месте или в другом, если его жертва ушла.
Обряд создания *охотника за разумом* занимает одни ход. Материальные компоненты – туман из Эфирного Плана и мозг ящерицы.
Создав *охотника за разумом*, ему в течение часа следует указать жертву. Если этого не сделать, то через час охотник исчезнет.
Для выбора жертвы, нужно, чтобы жрец видел ее. Для этого можно использовать заклятья вроде *истинного видения* (*true seeing*), но не устройства (такие как хрустальный шар (crystal ball)) или заклятья, позволяющие увидеть удаленные объекты. Когда жрец видит жертву, он произносит последние слова заклятья. С этого момента охотник мысленно привязывается к жертве. Охотник следует за жертвой (оставаясь в Эфирном Плане), куда бы она ни направилась. Он постоянно передает жрецу информацию о жертве: что она делает, где она и т.д. Жрец не видит жертву, он просто получает сообщения от *охотника за разумом*. Сообщения содержат лишь ту информацию, которую охотник может собрать, наблюдая за жертвой. Он не может распознавать людей, с которыми разговаривает жертва, но может описать их в общих чертах. Охотник не

может слышать, что сказала или прочитала жертва или ее собеседники, он может сообщить лишь о самом факте разговора или чтения.
Пока *охотник за разумом* преследует свою жертву, та может почувствовать его присутствие по жутковатым, бросающим в дрожь ощущениям. Существует несколько этапов, причем каждый последующий этап характеризуется усилением неприятных ощущений. Если с самого начала жертва выкидывает спасбросок от парализации, каждый этап длится три часа вместо двух.
В первые два часа жертва чувствует себя так, будто она заболевает.
В течение третьего и четвертого часов жертва становится рассеянной и нервной и получает пенальти -1 ко всем спасброскам.
На пятый и шестой часы жертва начинает считать, что кто-то или что-то преследует ее и получает пенальти -3 к спасброскам и -2 (или -10%) ко всем прочим броскам.
Через шесть часов жертва близка к тому, чтобы сломаться. Она не в состоянии колдовать и использовать другие классовые способности. Все броски выполняются с пенальти -5 (или -25%).
Через восемь часов жертва должна сделать спасбросок от парализации. Если жертва проваливает спасбросок, она приходит в состояние душевного изнеможения, может легко возбуждаться и бредить. Жертва находится в этом состоянии до тех пор, пока *охотник за разумом* не исчезнет.
Если жрец считает, что охотник приносит пользу, тот будет продолжать свое существование. Если жрец теряет сознание, засыпает или просто отпускает свое создание, охотник исчезает.

Shadow Engines (Illusion/Phantasm) Иллюзорные орудия (Иллюзия/Фантом)

Источник ToM

Сфера:	**Война (War)**		
Дальность:	**240 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**8 ходов**	**Время исполнения:**	**3 хода**
Область воздействия:	**Квадрат 180×180 ярдов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье создает иллюзию четырех осадных машин. Заклинатель может создать баллисту, осадную башню, катапульту, таран или любую их комбинацию. Подобно монстрам, созданным заклятьем *монстры теней* (*shadow monsters*), *иллюзорные орудия* квазиреальны и могут наносить врагу урон.
Орудия создаются вместе с иллюзорными боевыми расчетами нужной численности и расы. Орудия могут передвигаться со скоростью 20 ярдов/ход вне зависимости от характера ландшафта. Заклинатель может осознанно замедлить их передвижение по труднопроходимой местности, чтобы орудия были больше похожи на реальные.
Иллюзорные орудия не могут перевозить настоящих существ. Они могут стрелять с той же скоростью, что и реальные прототипы, но наносимый урон равен половине урона реального орудия (дробные значения округляются в меньшую сторону).
Иллюзорные орудия существуют, пока не истечет время действия заклятья, пока враг не приблизится ближе, чем на 10 ярдов или пока враг не нанесет орудиям урон дальнобойным оружием. Если выполняется одно из вышеперечисленных условий, орудие исчезает. Если с помощью заклятья жрец создал несколько орудий, исчезает лишь то, которое поразил враг; остальные продолжают существовать.
Расчет, созданный вместе с орудием, должен оставаться при нем; он не может отойти от орудия дальше, чем на 5 ярдов.
Каждое *иллюзорное орудие* может передвигаться независимо от других, созданных тем же заклятьем. Однако орудия должны оставаться в пределах области воздействия заклятья и не дальше 240 ярдов от заклинателя.
Чтобы контролировать орудия, жрец должен концентрироваться на заклятье. Он не может исполнять других заклятий и передвигается со скоростью 6. Если заклинатель получает ранение, *иллюзорные орудия* исчезают.
Материальный компонент заклятья – точная миниатюрная модель любого осадного орудия, которая исчезает при исполнении заклятья.

Spacewarp (Alteration) Деформация пространства (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Числа (Numbers)**

Дальность:	**50 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Сфера радиусом 50 футов***	**Спасбросок:**	**Нет**

В соответствии с новым пониманием природы Вселенной то, что мы называет гравитацией, на самом деле является локальной деформацией пространственно-временного континуума. *Деформация пространства* создает временное, но очень сильное искажение континуума в пределах выбранной области. При исполнении заклятья жрец выбирает центр области воздействия. Центр должен находиться не дальше, чем в 50 ярдах от жреца, в том числе и в воздухе.
По завершении заклятья в центре области воздействия создается гравитационное поле, равное по силе обычной силе тяжести. Иными словами, вектор действия силы гравитации перенаправляется в выбранную точку. Все предметы, находящиеся в 50 футах от этой точки и не прикрепленные к чему-либо, полетят к центру области воздействия.
Созданная заклятьем гравитация влияет лишь на незакрепленные объекты и существ (т.е. она не действует на деревья, корни которых уходят глубоко в землю). Она не влияет на саму землю: почва, растения, песок в пустыне или вода в озере не подвержены действию заклятья.
Все объекты, летящие к центральной точке области воздействия, набирают скорость так, будто они падают на землю. Когда объект достигает центра, он немедленное прекращает движение. Если объект уже находится в центре, другие подлетающие объекты будут биться об него. «Упавшим» объектам наносится обычное повреждение, 1d6 пунктов за каждые 10 футов полета. Те, на кого падают прилетающие объекты, должны сделать спасбросок от парализации или получить половину вышеупомянутых повреждений.
Рассмотрим следующий пример. Орк находился в 10 футах от центра области воздействий, когда жрец исполнил заклятье. Он летит до центра 10 футов, а затем останавливается. Его подельник, бандит, находился в 30 футах от центра. Ему требуется больше времени, чтобы упасть. Поэтому, когда он долетает до центра, он падает на орка, который упал туда раньше. Бандиту наносится 3d6 (3-18) пунктов повреждений – урон, получаемый при падении с высоты 30-ти футов. Орк должен выкинуть спасбросок от парализации или получить половину вышеозначенного количества повреждений.
Прочие вещи в области воздействия также попадают под влияние деформации пространства. Лошадь бандита стояла в 50 футах от центра области, поэтому при падении она получит 5d6 пунктов урона и потенциально может нанести половину этого урона бандиту и орку.
Центром области воздействия можно выбрать любой предмет, находящийся не дальше 50 ярдов от жреца. Наверно одним из наиболее разрушительных вариантов использования этого заклятья будет его центровка на самом враге. Всё и все в радиусе 50 футов от заколдованного существа полетят в его сторону, будут биться от него и наносить ему урон.
Когда заклятье перестает действовать, гравитация нормализуется. Если заклятье подняло в воздух какое-то существо или объект, они немедленно упадут обратно на землю и получат соответствующее количество урона.
Материальные компоненты заклятья – магнетит и обсидиановая сфера, которые исчезают при прочтении заклятья.
* – должно быть в оригинале опечатка, поскольку в графе область воздействия было указано 50-foot-diameter sphere, тогда как и в описании, и в примерах упоминается о воздействии на расстоянии до 50 футов.

Spirit of Power° Призвание аватара° (Заклинание/Вызывание, Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Вызывание (Summoning)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час**	**Время исполнения:**	**3 хода**
Область воздействия:	**Заклинатели**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это кооперативное заклятье используется очень редко из-за своей сложности и непредсказуемых последствий. Заклятье должны исполнить шесть жрецов одной веры. По завершении исполнения жрецы впадают в транс. Жизненная сила жрецов покидает их тела и собирается в одной точке в 10 футах о

заклинателей. Духовные сущности шести жрецов сливаются воедино, чтобы создать аватар бога, которому поклоняются жрецы.
Таким образом, шесть жрецов становятся одним существом, обладающим всеми силами и способностями аватара данного божества. Единственное ограничение состоит в том, что божество могло не успеть создать всех аватаров, которые ему позволены. В этом случае заклятье не создает никакого эффекта, а силы жрецов истощаются, как описано ниже.
Если жрецам удается исполнить заклятье, они подчиняют себя воле божества и образуют сосуд, который должен стать вместилищем божественной силы. Превратившись в аватара, жрецы сохраняют способность действовать самостоятельно. Шестеро жрецов должны действовать совместно или поручить управление аватаром кому-то одному. Однако божество может перехватить контроль над аватаром в любой момент по своему желанию, ведь, в конце концов, аватар – это носитель воли божества.
Хотя заклятье действует лишь час, это не означает, что по истечении этого времени божество отпустит жрецов. Если такое случается, жрецы немедленно умирают. Божество может предпочесть пожертвовать жрецами, чтобы сохранить своего аватара на Прайме. Добрые боги, уважающие жизнь, свободу воли и проявляющие милосердие, почти никогда не пойдут на такой жестокий и несправедливый поступок. Если божество решает продлить время существования аватара, контроль за аватаром навсегда переходит к DM'у. Естественно, DM должен как можно реже прибирать к рукам такую силу.
Пока души жрецов существуют в виде аватара, их тела находятся в состоянии транса и кажутся мертвыми. Жрецы не знают, что происходит с их телами (если только аватар не посмотрит на них). Если телу одного из жрецов наносится урон, он должен сделать проверку на шок организма. В случае успеха урон записывается, но тело жреца остается нетронутым до конца времени действия заклятья (хотя, когда заклятье развеется, жрец почти наверняка умрет). Если проверка на шок организма была провалена, жрец немедленно умирает, а заклятье развеивается. Персонажей, которые умерли при подобных обстоятельствах, нельзя поднять, воскресить или реинкарнировать. Божество забирает их, чтобы наградить (или наказать) за то, что они сделали. Если тела жрецов передвинуть, заклятье немедленно развеется.
Если по окончании действия заклятья божество отпускает жрецов, они чувствуют себя ужасно истощенными. Жрецы забывают все запомненные заклятья и не могут колдовать, пока не отдохнут и не помолятся своему богу. Физическое истощение таково, что у жрецов остается лишь 1 хит, когда они приходят в себя, независимо от того, сколько хитов у них было до исполнения заклятья. Поскольку возможный урон, нанесенный телу жреца, проявляется лишь после окончания действия заклятья, раненный жрец немедленно умирает (однако своевременные действия окружающих могут спасти ему жизнь).
Каждый жрец, принимавший участие в создании аватара, должен исполнить некое задание божества, чтобы отблагодарить его за помощь.
Материальные компоненты заклятья – определяются DM'ом и зависят от веры жрецов.

Tentacle Walls (Enchantment/Charm) Стена щупалец (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Куб со стороной 50 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье позволяет жрецу зачаровать одну комнату, объем которой не превышает объем области воздействия. Заклятье активируется через 1d4 раунда после того, как в комнату войдет любое существо, кроме заклинателя. Нарушитель должен быть превышать размерами обычную крысу, т.е. быть больше половины куб. фута объемом или тяжелее трех фунтов.
Когда заклятье активируется, из стен вырастают шесть черных жестких щупалец. Щупальца равномерно распределены по комнате (к примеру, если комната имеет форму куба, то щупальца вырастут по одному из пола, потолка и каждой из четырех стен).
Похожие на кнуты щупальца вытягиваются во всю длину комнаты и начинают извиваться. Каждый раунд есть вероятность в 30%, что щупальце нанесет удар по одному из существ в комнате и причинит ему 1d6 пунктов повреждений (успешный бросок от заклятья уменьшает повреждение в два раза). Каждое щупальце имеет AC 0 и 25 хитов. Когда хиты щупальца уменьшаются до 0, оно исчезает в облачке черного дыма.

Если все существа-нарушители были убиты или покинули комнату, оставшиеся щупальца втягиваются обратно в стены. Если заклятье снова активировать, в комнате опять появятся шесть щупалец, потому что взамен уничтоженных щупалец создаются новые. Если в ходя сражения выживает хотя бы одно щупальце, оно может восстановить пять остальных, пока в комнате никого нет. Заклятье можно разрушить, лишь уничтожив все шесть щупалец.
Материальный компонент заклятья – высушенное щупальце осьминога.

Timelessness (Alteration) Безвременье (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Числа (Numbers)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 день/уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Данное заклятье может полностью остановить течение времени для одного субъекта. У субъекта пропадают все признаки жизни, он становится не в состоянии двигаться и даже думать. В это время субъекта невозможно сдвинуть с места, он неуязвим к физическим и магическим формам атак. Оружие просто отскакивает от зачарованного существа, как будто удар был нанесен по камню. Заклятья, в том числе *развеять магию* (*dispel magic*), не возымеют эффекта при исполнении на зачарованное существо. Субъект не стареет. Хотя субъект видим и стоит на неком участке будто статуя, он фактически не принадлежит этому миру. DM может принять, что на субъекта могут повлиять лишь самая мощная магия, вроде заклятья *желание* (*wish*) и существа со статусом полубога или выше.
Когда жрец исполняет заклятья, он (или она) определяет, сколько времени оно будет действовать (максимум составляет одни полный день за каждый уровень жреца). После исполнения заклятья его продолжительность нельзя уменьшить. Жрец не может оттенить действие заклятья до того, как истечет время его действия.
Если существо не желает быть целью заклятья, жрец должен дотронуться до него, чтобы активировать заклятье. Субъект может сделать обычный спасбросок от заклятья. Тем, кто добровольно решил стать целью заклятья, спасбросок можно не делать.
Жрец может исполнить данное заклятье и на самого себя. Заклятье может послужить источником мощнейшей защиты; на время действия заклятья зачарованное существо становится полностью неуязвимым. Данное заклятье можно также использовать для длительного заключения некоего существа. Главное, чтобы жрец периодически мог исполнять на узника *безвременье*. *
Безвременье – очень мощное заклятье и его исполнения требует от жреца немалых усилий. После каждого исполнения заклятья жрец должен сделать проверку на шок организма. Если он проваливает проверку, он навсегда теряет 1 пункт Здоровья.
Материальные компоненты заклятья – драгоценный камень стоимостью 1000 gp и небольшой цилиндр из обсидиана. Оба компонента разрушаются при исполнении заклятья.
* – не самое хорошее применение *безвременью*. Если каждые 14 (как минимум) дней выбрасывать на ветер 1000 gp, можно быстро остаться без штанов, а если еще чек на шок проваливать, то Здоровья не напасешься. *Крит. замечание переводчика*.

Uncontrolled Weather (Conjuration/Summoning) Буйство природы (Заклинание/Вызывание)

Источник ToM

Сфера:	**Хаос (Chaos)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**4d4 (4-16) кв. мили**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье позволяет создавать погодные явления, характерные или нехарактерные для данного климата и времени года. Заклятье создает не просто холодный ветерок или легкий туман, а масштабные катаклизмы. К примеру, можно затопить пустыню, растопить бесплодные ледяные пустоши, наслать ураган или торнадо на прежде спокойные земли. Можно вызвать метель в середине лета или смерч зимой.

Заклинатель не может выбрать конкретное погодное явление. Он не может контролировать область воздействия или продолжительность вызванного катаклизма.
Через четыре хода после исполнения заклятья начинают проявляться изменения в погоде – внезапное похолодание, порывы ветра, затянутое тучами небо и т.д. *Буйство природы* начинается на пятый ход. Когда это происходит, действие заклятья уже нельзя отменить. Если же заклинатель развеет заклятье до наступления пятого хода, погода медленно вернется к той, что была до исполнения *буйства природы*.
Эффект заклятья определяется DM'ом. Эффект должен быть значительным и впечатляющим. Ниже приведены возможные погодные явления:
v Проливной дождь/метель. Видимость уменьшается до 100 ярдов или еще больше. Перемещаться практически невозможно из-за большого количества воды или снега на дороге.
v Шторм/ураган. Всех летающих существ буквально сдувает с неба, ветер ломает деревья, срывает крыши, может потопить корабли.
v Тепловая волна. Сильный нагрев вызывает таяние ледников. Возможен сход лавин.
DM случайным образом определяет область воздействия. Максимальное время действия заклятья составляет 1 ход за каждый уровень заклинателя, хотя DM может прервать действие *буйства природы* и раньше.

Antimineral Shell Антиминеральный Щит (Защита)

Источник SaM

Сфера: Защита, Элементная (Земля)
Дальность: 0 **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 ход/уровень **Время исполнения: 1 раунд**
Область воздействия: Радиус 10 футов **Спасбросок: Нет**
Незаметность: +6 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Нет **Критические Попадания: Нет**

Когда жрец использует это заклинание, он создает невидимое силовое поле или барьер, который блокирует подход оживленных или живых минеральных существ. Оно эффективно против элементалов и существ элементного происхождения типа воздушных слуг, джиннов и мефитов; големов и других созданий; существ из живого камня, типа галеб даров или ксорнов; и объектов, оружия или доспеха, оживленного некоторой внешней силой. Оно не запрещает проход нежити, живых существ, несущих неодушевленный материал, или не оживленных полезных ископаемых типа брошенного гигантом валуна или обычного оползня.
Антиминеральный щит перемещается с заклинателем, но если заклинатель пробует двигать его против существа, затронутого этим заклинанием, *антиминеральный щит* рассеивается. Материальный компонент: капля некоторого едкого растворителя, типа кислоты черного дракона.

Conjure Air or Water Elemental Вызывание Воздушного или Водного Элементала (Колдовство/Вызывание)

Обратимо
Источник SaM

Сфера: Элементная (Воздух/Вода)
Дальность: 80 ярдов **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 1 ход/уровень **Время исполнения: 6 раундов**
Область воздействия: Специальная **Спасбросок: Нет**
Незаметность: +5 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Средний визуальный **Критические Попадания: Нет**

Жрецы элементного воздуха или элементной воды могут вызвать элементалов из своих соответствующих сфер, так же как друиды могут вызывать огненных или земных элементалов. Вызванный элементал с 60% вероятностью, будет иметь 12 Hit Dice, с 35%, вероятностью, будет иметь 16 Hit Dice, и с 5% вероятностью, будет иметь от 21 до 24 Hit Dice (20+1d4). В отличие от волшебной версии этого заклинания, заклинатель не должен концентрироваться, чтобы поддерживать контроль над элементалом, так как существо расценивает заклинателя как друга и повинуется ему полностью. Элементал остается пока не разрушен, рассеян, отослан отпусканием или заклинанием *святого слова*, или продолжительность заклинания не истекает.

Impervious Sanctity of Mind Святая Непроницаемость Разума (Защита)

Источник SaM

Сфера: Защита, Мысль
Дальность: 0
Продолжительность: 1 ход/уровень
Область воздействия: Заклинатель
Незаметность: +6
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 1 раунд
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

При использовании этого заклинания, жрец делает свой разум, полностью невосприимчивым к любому затрагивающему разум заклинанию, энергии, или психическому эффекту. Это включает *амнезию, страх, обман, обаяние, команду, замешательство, доминирование, эмоцию, эмпатию, ESP, обаяние, страх, слабоумие, обездвиживание, гипнотизм, безумие, магический сосуд, взрыв разума, призрачного убийцу, овладение, лидерство, сон, заманивание в ловушку души, предложение, телепатию*, и любое психическое нападение или силу телепатической дисциплины. Короче говоря, если заклинание или эффект принуждает жреца к действию или формированию впечатления, которого он не желает, оно терпит неудачу, пока действует *святая непроницаемость разума*. Единственные затрагивающие разум заклинания или силы, которые могут затрагивать защищенного жрец – это чрезвычайно мощные существа, или артефакты и реликвии.
В отличие от волшебного заклинания *пустой памяти*, *святая непроницаемость разума* не предлагает никакой защиты против обнаружения или волшебного наблюдения. Однако, она эффективна против некоторых нападений и способностей, против которых *пустая память* бессильна. Заклинание требует маленького свинцового кольца, на которое однажды дыхнул красный дракон.

Tsunami Цунами (Колдовство/Вызывание)

Источник SaM

Сфера: Элементная (Вода)
Дальность: 200 ярдов + 50 ярдов/уровень
Продолжительность: Специальная
Область воздействия: Волна 2 фута высотой и 10 футов длиной /уровень
Незаметность: +6
Видимый Признак: Гаргантюа визуальный, огромный звуковой
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 3 раундов
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Специальное
Критические Попадания: Нет

Это могущественное заклинание вызывает *цунами*, или гигантскую волну, из любого большого водоема. Водоем должен быть по крайней мере 1 милю шириной, так что при большинстве обстоятельств *цунами* может быть вызвано только из морей, больших озер или чрезвычайно больших рек. Волна – высотой 2 фута и длиной 10 футов за каждый уровень опыта заклинателя, так что жрец 15-го уровня вызвал бы *цунами* высотой 30 футов и шириной 150 футов. Волна появляется где-угодно в пределах диапазона заклинания и немедленно несется вперед в направлении, указанном заклинателем. Она может выходить из позволенного диапазона или даже возвращаться назад к создавшему ее жрецу. *Цунами* перемещается по норме 24 (240 ярдов в раунд) и продолжается один раунд на 14-ом уровне, два раунда на 18-ом уровне, или три раунда на 22-ом или более высоком уровне.
Корабли, пойманные в цунами должны делать проверку плавучести (см. Таблицу 77: Типы Кораблей в DMG) со штрафом равным высоте волны в футах. Например, цунами, созданное заклинателем 15-го уровня дало бы штраф -30% при проверке плавучести судна. Если проверка неудачна, то судно опрокидывается и погружается за 1d10 раунда, с возможной пробоиной в его борту. Человеческие или гуманоидные пловцы, пойманные в волне должны делать инстинктивную защиту против смертельной магии или тонуть в волне; но любое существо в воде на пути волны будет нестись ею, пока она продолжается.
Если жрец послал волну к берегу, *цунами* теряет 5 футов высоты на каждые 20 ярдов перемещения; 30-футовая волна могла бы вымыть 120 ярдов береговой линии, после чего там ничего бы не осталось. Существа, пойманные в области, выдерживают 1d4 единиц повреждения за каждые 5 футов высоты *цунами*, которой оно в настоящее время обладает, и несется по берегу, пока она не заканчивается. Дышащие воздухом

существа должны делать инстинктивные защиты против смертельной магии или тонуть после попадания в нее. Деревянные здания имеют шанс, равный утроенной текущей высоте волны, быть разрушенными *цунами* (например, 90% для 30-футовой волны) в то время как каменные здания имеют шанс, равный высоте волны (или 30% для 30-футовой волны). Топография может влиять или останавливать бег волны, так что холм хорошего размера мог бы остановить ход *цунами*, хотя его сторона, смотрящая на море может быть лишена существ и растительности.
Обратите внимание, что это заклинание в руках персонажа высокого уровня может смыть устрашающее количество территории и буквально уничтожать или утопить все на своем пути. *Цунами* – это столь напряженное заклинание, что жрец истощен и беспомощен на 1d6 часов после его активирования.

Death Pact Договор о смерти (Necromancy, Alteration)

Источник NEC

Сфера: Necromantic, Summoning
Дальность: Различная **Компоненты: B, C, M**
Длительность: Оговаривается особо **Время сотворения: 1 ход**
Область воздействия: Одно существо (обычно заклинатель) **Спасбросок: Нет**

После проведения этого ритуала верховный жрец заключает договор со своим божеством. По его условиям указанное лицо продолжит жить в случае безвременной смерти. Договор *death pact* вступает в силу, когда количество hp лица под защитой падает ниже 0 (смертельная рана) в результате участия в битве, воздействия заклинания или несчастного случая. В том же раунде субъект получает следующие преимущества:

- Субъект (или его останки) и все его имущество немедленно переносится в святилище как под действием заклинания *word of recall* (местоположение святилища должно быть оговорено во время заключения *death pact*).
- По прибытии на субъект (при необходимости) накладывается заклинание *raise dead* и автоматически делается необходимый бросок на системшок.
- *Любые физические повреждения полностью* исцеляются*, кроме 2–5 (1d4+1) очков повреждений.*
- Любые поврежденные или отрезанные конечности мгновенно *регенерируются*.
- Тело очищается от действия наложенных ранее заклинаний с помощью заклинания *dispel magic* (сотворенного на уровне заклинателя), независимо от их пользы или вреда, а также от ядов, болезней, слепоты, проклятий и безумия.

Договор *death pact* остается в силе бессрочно, пока не будут выполнены условия, оговоренные во время заключения договора. Договор *death pact* может быть заключен в пользу другого лица, а не заклинателя. Однако в большинстве случаев избранное лицо должно быть на хорошем счету в религии заклинателя и согласиться принять на себя миссию, которая принесет прямую пользу божеству или темной силе, отвечающей за сотворение заклинания. Договор *death pact* не может быть досрочно прекращен заклинанием *dispel magic*.
Однако плата за это заклинание велика. Заключение *death pact* – изнурительный процесс, в котором жрец вовлекается во взаимодействие с силами с внешних планов существования. В результате заключение договора *death pact* старит заклинателя на пять лет, кроме того, ему требуется не меньше недели для полного восстановления сил, и в течение этого времени жрец не может творить заклинания или заниматься физическим трудом. Более того, после заключения договора мистический перенос и мгновенное лечение старят субъект на пять лет (а в случае оживления он также навсегда теряет одно очко Con). Таким образом, если священник творит заклинание на себя, он должен быть готов пожертвовать как минимум десятью годами жизни!
Материальными компонентами заклинания являются святилище божества заклинателя и по семь капель крови заклинателя, крови получателя, святой/нечистой воды и росы. Этот мощный договор дал возможность многим сраженным жрецам вернуться из мертвых и уничтожить врагов. Говорят, что некроманты в услужении у злых божеств значительно уменьшили отрицательное воздействие заклинания с помощью невообразимо омерзительных жертв. Необходимо отметить, что сильные маги-некроманты могут добиться такого эффекта с помощью заклинаний *contingency*, подкрепленных заклинанием *wish*.

Особые (квестовые) заклинания

Приведенные ниже квестовые заклятья можно получать и использовать только при определенных обстоятельствах, которые оговариваютсяDM'ом.

Abundance (Alteration) Рог изобилия (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Создание, Растения (Creation, Plant)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

Исполнив заклятье *рог изобилия*, жрец может ускорить созревание урожая или рост деревьев. За один день вся растительность на полях, находящихся в области воздействия, вырастает, созревает и полностью готова к уборке. Выбранную область можно засеять в любое время до исполнения заклятья.
Зачарованный участок леса за первый день вырастет так, будто прошло 25 лет. В последующие три дня лес будет расти со скоростью 5 лет/день. * Чтобы лес мог нормально расти, почва, на которой он находится, должна быть достаточно плодородной.
Жрец должен находиться внутри области воздействия. Жрец сам определяет размер и форму области воздействия.
Площадь области воздействия составляет 10 кв. миль для ускорения роста урожая и 25 кв. миль для ускорения роста деревьев. *Рог изобилия*не создает эффектов заклятья *запутать* (*entangle*) и не увеличивает размер растений.
* – странная единица измерения скорости, но мы с вами поняли друг друга, не так ли? *Прим. переводчика*.

Animal Horde (Conjuration/Summoning) Дикая стая (Заклинание/Вызывание)

Источник ToM

Сфера:	**Животные, Вызывание (Animal, Summoning)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 день**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Круг радиусом 10 миль**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

Это мощное заклятье призывает на помощь жрецу стаю диких зверей. Заклятье призывает животных с суммарным Hit Dice 10 за каждый уровень жреца.
Жрец получает от своего божества знание о том, сколько животных находится в области воздействия и что это за животные. Жрец может выбрать количество каждого вида животных, которое он хочет призвать. К примеру, жрец 16-го уровня может призвать волков с суммарнымHD 60, медведей с суммарным HD 40 и росомах с суммарным HD 60 (итого: 160 HD). Животные начинают прибывать в первом же раунде после исполнения заклятья и соберутся вместе к концу 3-го хода.
Животные не будут нападать друг на друга, даже если в природе они обычно враждуют. Заклятье не может призывать монстров (драконов, горгонов, адских гончих и т.д.).
Призванные животные будут помогать жрецу по мере своих сил и возможностей. Они могут вступить в бой, защищая жреца и его товарищей, а могут выполнять некие специфические задания, пока жрец не отпустит их или пока не истечет время действия заклятья. В течение этого времени жрец может без проблем общаться с призванными животными.
Когда заклятье развеивается, животные возвращаются в свои логова. В первые 3 хода после истечения срока действия заклятья животные не будут нападать на жреца, его товарищей или других животных. Через 3 хода животные начинают вести себя как обычно.

Circle of Sunmotes Солнечный круг (Изменение, Призывание/Воплощение, Некромантия)

Источник ToM

Сфера:	**Солнце (Sun)**

Дальность:	**200 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**3 хода**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Полусфера радиусом 60 футов**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

Исполнив *солнечный круг*, жрец создает щит в форме полусферы, наполненный сияющими солнечными зайчиками. При этом над головой у заклинателя, точно в центре области воздействия, появляется шар радиусом 1 фут, который источает солнечный свет.
Существам, которые находятся в области воздействия и которые дружелюбно настроены по отношению к жрецу, чувствуют тепло, воодушевление и исцеляющее действие *солнечного круга*. Они излечивают 1d6 хитов, получают бонусы как от заклятья *помощь* (*aid*) на 1 ход, получают бонус +1 к броскам на атаку и +2 к проверкам морали.
Врагов жреца солнечные зайчики ослепляют и обжигают. Враги должны сделать спасбросок от заклятья или ослепнуть на 1 ход после создания *солнечного круга*. Солнечные пятна обжигают врагов, нанося им 1d4+1 пунктов урона (врагам не позволено делать спасброски, но существа, обладающие устойчивостью к магическому огню, получаю половинный урон). Враги делают проверку морали с пенальти -2.
Если товарищ жреца подойдет ближе, чем на 10 футов к сияющему миниатюрному солнцу в центре, он исцелит 1d8+2 (3-11) хитов. Этот эффект распространяется на любое дружественное существо, но действует на каждого лишь один раз.
Враги, которые подходят к минисолнцу ближе, чем на 10 футов, обжигаются и получают 1d8+2 (3-11) пунктов урона. Врагам не позволено делать спасброски, но существа, обладающие устойчивостью к магическому огню, получаю половинный урон.
Товарищи жреца, которые находятся вне зоны действия заклятья, видят врагов, находящихся внутри, так будто на тех действует золотистый *волшебный огонь* (*faerie fire*). Существа, окруженные волшебным свечением, получают пенальти +2 к АС (т.е. АС ухудшается на 2), если их атакуют персонажи, находящиеся вне круга.
Свет *солнечного круга* ослепляет врагом вокруг него, поэтому они получают пенальти -2 к броску на атаку, если они пытаются стрелять в существ, находящихся внутри круга.

Conformance 50 на 50 (Заклинание/Вызывание, Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Порядок (Law)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**6 ходов**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Сфера радиусом 40 футов**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

Принцип работы заклятья *50 на 50* очень прост, но эффективен: вероятные события всегда происходят.
С точки зрения игры, это означает, что события, вероятность которых составляет 51% или больше, всегда случаются. Так, если спасбросок от какого-либо эффекта составляет 9, то делать его не нужно, поскольку он автоматически успешен. Если воину нужно выкинуть 10 или больше, чтобы поразить врага, он автоматически попадает, не делая броска на атаку.
С другой стороны, маловероятные события (вероятность реализации которых составляет 49% или меньше) никогда не будут случаться. Если воину нужно выкинуть 12 или больше, чтобы поразить врага, он автоматически промахивается. Если у вора навык сокрытия в тени составляет 49%, то его обязательно обнаружат.
Есть два условия, которые соблюдаются при действии данного заклятья. Во-первых, в зачарованной области постоянно действует заклятье *молитва* (*prayer*), которое смещает баланс боевых вероятностей в пользу жреца и его товарищей. Во-вторых, если вероятность события составляет ровно 50%, то оно всегда происходит таким образом, чтобы его эффект был выгоден жрецу и его товарищам. К примеру, если спасбросок от заклятья составляет 11, вероятность спасения составляет как раз 50%. В этом случае жрец и его друзья всегда выкидывают спасбросок, а враги – всегда проваливают.
Заклятье действует еще эффективнее, если в выбранной области воздействия действуют заклятья *благословить* (*bless*) и *песнопение* (*chant*).

Elemental Swarm (Conjuration/Summoning) Призвать элементалей (Заклинание/Вызывание)

Источник ToM

Сфера:	**Элементная, Вызывание (Elemental, Summoning)**		
Дальность:	**240 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**6 ходов**	**Время исполнения:**	**3 хода**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

Данное заклятье позволяет жрецу открыть проход на любой элементный план по его желанию (или на тот, который как-то связан с его божеством). После этого жрец может призвать элементалей, обитающих на выбранном плане.
В первый ход исполнения заклятья появляется 3d3 (3-9) элементалей по 12 HD каждый; за второй ход исполнения появляются 2d3 (2-6) элементаля по 16 HD каждый; после третьего хода прибывают еще 1d3 элементаля по 20 HD каждый. Каждый элементаль имеет как минимум 5 хитов за каждый HD. Элементали остаются на Прайме в течение 6 ходов после прибытия.
Призванные элементали подчиняются жрецу, и их нельзя обратить против него. Жрецу не нужно поддерживать концентрацию, чтобы управлять элементалями. Элементалей нельзя отправить обратно на их родной план при помощи таких заклятий, как *роспуск* (*dismissal*). Элементали остаются на Прайме до истечения времени действия заклятья.

Etherwalk (Alteration)Прогулка по Эфирному Плану (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Астральная, Путешествие (Astral, Travelers)**		
Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**5 раундов**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасительный бросок:**	**Отм.**

Исполнив данное заклятье, жрец может перенести себя и еще 50 человек (они должны держаться за руки в процессе исполнения заклятья) на границу Эфирного Плана. Существа, нежелающие переноситься, могут сделать спасбросок от заклятья с пенальти -4.
Заклятье позволяет жрецу и его попутчикам 3 раза отправиться на Внешние Планы и вернуться обратно. Затем заклятье возвращает путников обратно на Прайм.
Скорость передвижения по Эфирному Плану в 4 раза больше обычной. Если требуется обнаружить какой-то скрытый объект, время поиска всегда минимально. Встречи с монстрами происходят в пять раз реже.
Эфирный ветер не оказывает воздействия на жреца и его товарищей.
Когда жрец с товарищами в третий раз возвращаются с Внешних Планов к границе Эфирного Плана, заклятье перестает действовать, и путники немедленно переносятся на Главный Материальный План.

Fear Contagion (Abjuration) Несущий страх (Отречение)

Источник ToM

Сфера:	**Очарование, Война (Charm, War)**		
Дальность:	**240 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасительный бросок:**	**Особый**

Исполняя заклятье *несущий страх*, жрец выбирает существо, которое будет источником эффекта. На выбранное существо действует магически вызванный страх, от которого нельзя сделать спасбросок. Все существа в пределах 10 ярдов от цели заклятья должны сделать спасбросок от заклятья с пенальти -4. Если спасбросок был провален, это означает, что существа начинают бояться.

При использовании правил BATTLESYSTEM™ заклятье заставляет выбранный отряд сделать проверку морали с пенальти -6. Если проверка была неудачной, отряд бежит с поля битвы.
Существа, оказавшиеся под действием эффекта заклятья, бегут прочь от заклинателя до тех пор, пока они в состоянии бежать (см. Главу 14 PHB). После этого существа должны отдохнуть в течение одного полного хода. В течение этого времени существа делают броски на атаку с пенальти -4 и теряют бонусы Ловкости.
При использовании правил BATTLESYSTEM™ испуганные заклятьем существа могут делать проверку на восстановление (rally) с пенальти -3 и должны продолжать убегать, пока не восстановятся. Однако проверку на восстановление можно делать лишь после двух ходов отступления.
Страх убегающих существ заразителен. Все, кто подходит ближе, чем на 10 ярдов к зачарованным существам, должны сделать спасбросок от заклятья (без пенальти) или бежать прочь от заклинателя. По правилам BATTLESYSTEM™ существа делают обычную проверку морали с пенальти -3.
Зачарованные существа не вызывают страх у других существ, после того, как они убегают дальше, чем на милю от заклинателя.

Health Blessing (Necromancy) Защита от болезни (Некромантия)

Источник ToM

Сфера:	**Лечение, Некромантия (Healing, Necromancy)**		
Дальность:	**100 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 день/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**50 существ**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

При помощи *защиты от болезни* можно зачаровать человека, получеловека или гуманоида так, что он не заболеет и даже сможет лечить других.
Получатели заклятья приобретают иммунитет к немагическим заболеваниям, получают бонус +4 к спасброскам от яда и смертельной магии и могут исполнять заклятье *лечить легкие раны* (*cure light wounds*) на самих себя один раз в день на протяжении всего времени действия *защиты от болезни*. Кроме того, зачарованные существа могут лечить других существ (по одному в день) возложением рук, как это делают паладины. Такое лечение восстанавливает 1 хит за каждый уровень или Hit Die лекаря.

Highway (Alteration, Invocation/Evocation) Божественная дорога (Изменение, Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Путешествие (Travelers)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 день**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1000 кв. ярдов**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

Данное заклятье создает мерцающую силовую плоскость, которую заклинатель может использовать для быстрого перемещения. Плоскость размерами 10×100 ярдов способна поднять жреца и всех его последователей, которые могут уместиться на плоскости.
Дорога может двигаться над землей со скоростью 30 миль/ч (MV 88). Жрец может регулировать высоту подъема от 1 фута до 100 ярдов над землей. Жрец может управлять движением дороги. Если он желает попасть в некое место, он должен представить его, и дорога будет лететь к этому месту по кратчайшему маршруту, пока жрец не пожелает сменить направление полета.
Божественную дорогу нельзя использовать в наступательных целях. Она автоматически огибает препятствия, такие как здания или существа большого размера. Дорога защищает существ на ней от воздействия непогоды (снега, дождя, шторма и т.д.). Дорога может неподвижно парить над землей, но лишь на высоте 12 дюймов (1 фут).
Когда время действия заклятья истекает или дорога достигает точки назначения, она плавно опускает жреца и его компаньонов на землю. Жрец может приказать дороге высадить одних существ на полпути и взять на борт других, хотя сам жрец должен оставаться на дороге, иначе она исчезнет.

Imago Interrogation (Divination, Enchantment/Charm) Разговор с имаго (Прорицание, Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Астральная, Прорицание, Время (Astral, Divination, Time)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

Имаго – это мысленный образ, разновидность ментального магического тела. После исполнения заклятья (что занимает 1 ход) жрец засыпает. Через 1d6 ходов после этого имаго жреца отправляется в путешествие. Имаго нельзя нанести урон, и сам он не может атаковать.
Имаго может побывать в четырех различных местах, находящихся на любом расстоянии друг от друга, даже на разных планах и/или в прошлом. В этих местах имаго жреца может пообщаться с 10-ю имаго других разумных существ (но только не с богами), причем другие имаго должны честно отвечать на вопросы жреца. Жрец может задать до 40 вопросов, пока действует *разговор с имаго*.
На то, чтобы задать один вопрос и выслушать ответ уходит 4 раунда в мире жреца. Каждый скачок между планами или во времени занимает 3 хода в выбранном мире.
Общение с имаго происходит телепатически. Жрец должен задавать такие вопросы, чтобы ответы на них не занимали слишком много времени. В противном случае имаго-собеседники будут сбиты с толку и не смогут ничего сказать жрецу.
Имаго-собеседники не запомнят разговора со жрецом. Таким образом, используя данное заклятье для перемещения во времени, нельзя изменить ход истории.

Implosion/Inversion (Invocation/Evocation) Коллапс/Инверсия (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Числа, Боевая (Numbers, Combat)**		
Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Одно или больше существ**	**Спасительный бросок:**	**Отм.**

Используя это впечатляюще заклятье, жрец может изменить пространственную и внепространственную геометрию молекул в теле одного или нескольких существ. В результате жертва коллапсирует (взрывается внутрь себя) или инвертируется (выворачивается наизнанку).
Обычно заклятье вызывает инверсию, но если существо нельзя вывернуть наизнанку (это относится к любой разновидности слизи, голема, элементала и т.д.), то происходит коллапс. В любом случае эффект заклятья мгновенно уничтожает существо. Существо может спастись, если выкинет спасбросок от смертельной магии с пенальти -4.
Жрец может воздействовать на одно существо в раунд, пока действует заклятье. Каждый раунд жрец должен кидать чек на Здоровье. Проваленный бросок означает, что жрец не может больше поддерживать действие заклятья. Заклятье немедленно оканчивается, оставляя жреца в истощенном состоянии (такое состояние эквивалентно ошеломлению) на 1d4 раунда. Максимально время действия заклятья составляет 3 хода.

Interdiction (Abjuration) Препятствие (Отречение)

Источник ToM

Сфера:	**Хаос, Порядок, Покровительство (Chaos, Law, Wards)**		
Дальность:	**240 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 день**	**Время исполнения:**	**2 хода**
Область воздействия:	**Куб со стороной 200 футов/уровень**	**Спасительный бросок:**	**Особый**

Это мощное заклятье воздействует на врагов жреца, которые пытаются войти внутрь зачарованной области. Враги получают пенальти -2 к спасброскам, +1 к АС (т.е. АС ухудшается на 1) и -1 к броскам на атаку и повреждение. Друзья жреца получают бонусы +2 к спасброскам, -1 к АС (т.е. АС улучшает на 1) и +1 к броскам на атаку и повреждение. В зависимости от типа божества, даровавшего жрецу это заклятье, оно может создавать дополнительные эффекты. Эффекты должны соответствовать (или хотя бы не противоречить) природе сфер, которые обычно доступны жрецу. Дополнительных эффектов может быть несколько.
К примеру, разновидность данного заклятья для сферы Покровительства создает такой эффект, что входящие в область воздействия существа должны сделать спасбросок от заклятья с пенальти -4 или получить 4d6 (4-24) пунктов урона. Пораженные существа должны покинуть область воздействия и не могут вернуться обратно. Когда существа покидают область, они должны сделать еще один спасбросок от заклятья с пенальти -4 или ослепнуть. Слепоту можно вылечить лишь магически.
Разновидность заклятья для сферы Порядка устанавливает, что враг должен делать спасбросок каждый раз, когда он хочет начать выполнять другое действие. Так, если существо хочет перестать бежать и вытащить оружие, ему нужно выкинуть спасбросок или оно будет продолжать бежать. Если существо не может повторить действие (к примеру, если лучник стрелял из лука, а у него кончились стрелы), оно все равно совершает те же движения, но безо всякого эффекта (т.е. лучник будет натягивать и отпускать тетиву, но выстрелить ему будет нечем). Кроме того, враждебные существа будут автоматически проваливать спасброски от исполняемых жрецов заклятий школы Чар/Очарования.
Разновидность заклятья для сферы Хаоса требует, чтобы враги делали спасброски от заклятья с пенальти -4 или оказывались под действием эффекта, аналогичного эффекту заклятья *замешательство* (*confusion*). Каждый раунд есть шанс в 5%, что существа будут атакованы *иллюзорным убийцей* (*phantasmal killer*).
Под действие заклятья подпадают все существа, входящие в область воздействия. Все эффекты, кроме слепоты рассеиваются через 3 раунда после того, как существа покинут зачарованную область. Существа, которые снова входят в область воздействия, должны заново выкидывать все спасброски.

Mindnet (Divination, Enchantment/Charm) Ментальная сеть (Прорицание, Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Мысль (Thought)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**12 ходов**	**Время исполнения:**	**Особое**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасительный бросок:**	**Особый**

При помощи *ментальной сети* жрец может телепатически связать до 10 существ, находящихся на расстоянии до 10 миль друг от друга. Таким образом, телепатически связанные существа могут образовать цепь длиной до 100 миль.
Будут ли выбранные персонажи включены в *ментальную сеть*, решает божество. Обычно заклятье исполняется на персонажей, знакомых жрецу. Однако, в зависимости от назначения заклятья, божество может позволить включить в сеть даже незнакомца, известного жрецу лишь по имени.
Существа, нежелающие быть частью *ментальной сети*, могут сделать спасбросок от заклятья с пенальти -4.
Время исполнения заклятья составляет 1 раунд за каждых двух существ в сети. Заклятье начинает действовать после соединения всех выбранных существ. В сеть могут входить представители различных классов. Каждый член сети получает следующие бонусы.
Во-первых, каждый член сети получает бонусы Интеллекта, Мудрости и Ловкости. Эти бонусы эквивалентны бонусам самых умных, мудрых и ловких членов сети соответственно. К примеру, если в ментальную сеть включены пять существ, у которых значения Мудрости равны 15, 15, 16, 17 и 18, то каждое существо будет делать спасброски, проверки способностей и пр. так, будто его Мудрость равна 18. Однако эффект заклятья не позволяет существам получать бонусные заклятья за высокое значение Мудрости.
Во-вторых, заклинатели, объединенные сетью, могут передавать друг другу заклятья. Любой жрец может использовать заклятья, запомненные другим жрецом, если соблюдаются два условия: жрец, запомнивший заклятья позволяет другому использовать их; жрец, «заимствующий» заклятья может исполнять лишь те из них, которые соответствуют его уровню. «Позаимствованное» заклятье стирается из памяти жреца, который его запомнил. Заклинатель не может исполнять заклятья, не положенные ему по классу. Маги и жрецы,

объединенные *ментальной сетью*, не могут смешивать заклятья друг друга; маг-специалист не может исполнять заклятья противоположной школы.
В-третьих, члены *ментальной сети* находятся в постоянном мысленном контакте. Каждый знает, что происходит в тех местах, где находятся его товарищи.
И, наконец, в-четвертых, дважды за ход жрец, исполнивший *ментальную сеть*, может телепортировать одного члена сети к другому. Это требует огромных усилий и в результате жрец получает пенальти +4 к любой проверке на Здоровье.
Пока сеть существует, жрец, создавший ее, не может предпринимать никаких других действий. В конце каждого хода жрец должен делать чек на Здоровье, чтобы продолжать поддерживать заклятье. Проваленный чек означает, что сеть разрывается. Максимальная продолжительность действия заклятья составляет 12 ходов.

Planar Quest (Alteration) Планарное задание (Изменение)

Источник ToM

Сфера:	**Астральная (Astral)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**5 раундов**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасительный бросок:**	**Отм.**

Если жрец исполнит данное заклятье, он сможет перенести на другой план существования до 12 существ, которые в момент исполнения держались за руки. Жрец и его попутчики могут прибыть в какое-то конкретное место на плане (если оно им известно) или в случайную точку. Время перемещения всегда будет минимальным. На любом внутреннем плане жрец всегда сможет воспользоваться помощью дружественного проводника. Столкновения с врагами происходят в 5 раз реже.
Существа, нежелающие перемешаться, могут сделать спасбросок от заклятья с пенальти -4.
Находясь на внутренних планах, партия будет достаточно защищена, чтобы выжить там. Партии не нужно есть, пить и отдыхать, если на выбранном плане нет возможности — это сделать. Члены партии получают иммунитет к огню, находясь на Плане Огня и аналогичные иммунитеты, находясь на других стихийных планах. Партия может передвигаться по любой местности (включая сплошной камень на элементном Плане Земли) с нормальной скоростью передвижения.
На внешних планах партии доступны похожие иммунитеты. Жрец также получает компас силы (power compass) (см. описание в «Руководстве по Планам»). Столкновения с врагами происходят в 2 раза реже.
Время действия заклятья определяется божеством, которое дарует его жрецу. Обычно времени бывает достаточно, чтобы завершить задание, которое божество поручило выполнить жрецу и его товарищам. Когда партия выполняет задание или полностью его проваливает, она возвращается обратно на Прайм. *
* – вообще-то говоря, в случае провала DM может вернуть партию не на Прайм, а еще куда-нибудь…, например, в Геенну… :-) *Мечты переводчика*.

Preservation (Abjuration) Неразрушимость (Отречение)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**480 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Одно здание**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

Данное заклятье создает мощный набор защитных чар, которые действуют на выбранное здание, храмовый комплекс, башню или другое строение. Чары способствуют сохранению физической целостности здания и предотвращают магическое проникновение внутрь строения.
Защищенное здание получает лишь 25% урона, наносимого осадными орудиями, землетрясениями (как природными, так и магическими) и мощными погодными заклятьями. Заклятья, напрямую влияющие на целостность здания (к примеру, *пройти стену* (*passwall*), *формировать камень* (*stone shape*), *превратить*

камень в грязь (*transmute rock to mud*) и т.д.), просто рассеиваются при попытке исполнить их на стену защищенного здания.
Заклятья, позволяющие попасть внутрь здания, также не имеют эффекта. Так, *неразрушимость* просто останавливает существ, которые пытаются телепортироваться или влететь в здание. Птицы и существа, от природы наделенные способностью летать, могут попасть в здание.
Если защищаемое здание – храм (или другое религиозное сооружение) божества, давшего жрецу заклятье, то на время действия *неразрушимости* все жрецы внутри храма оказываются под воздействием эффекта, схожего с эффектом заклятья *убежище* (*sanctuary*).
Неразрушимость действует 60 дней или до тех пор, пока защищаемое здание не будет разрушено.

Revelation (Divination) Откровение (Прорицание)

Источник ToM

Сфера:	**Прорицание (Divination)**		
Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 день**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

Откровение дарует жрецу дар провидения. Жрец получает следующие способности, которые действуют на расстоянии до 240 ярдов:
v Жрец может видеть истинную природу вещей, как будто он находится под действием жреческого заклятья 5-го уровня *истинное видение* (*true seeing*).
v Жрец может видеть и определять эффекты любых жреческих заклятий в области (анализируемая область находится в зоне прямой видимости и представляет собой сегмент круга с углом в 60°).
v Жрец всегда знает, когда какое-то существо говорит ему неправду.
v Жрец может общаться с животными, существами и монстрами любого вида. За день он может пообщаться с любым количеством созданий, но одновременно – лишь с одним.
v Жрец может телепатически общаться с гуманоидами.
v Раз в час жрец может использовать любой подходящий предмет в качестве хрустального шара (характеристики предмета будут идентичны характеристикам шара, описанным в DMG). При этом жрец получает бонус +20% ко всем броскам, чтобы определить, смог ли он что-то увидеть.

Reversion (Alteration, Invocation/Evocation) Великое обращение времени (Изменение, Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Время (Time)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Сфера радиусом 10 футов**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

Исполнив данное заклятье, жрец может повернуть вспять течение времени в определенной области. Заклятье действует лишь на дружественных существ. Эффект заклятья начинает действовать мгновенно после завершения исполнения заклятья, а не в конце раунда.
Весь урон, полученный союзниками жреца в течение последнего хода, отменяется. Этот эффект распространяется на вытягивание энергии, отравление и прочие формы специальных атак, если только результатом атаки не была мгновенная смерть. Если кто-то из товарищей жреца успел умереть от полученного урона, он возвращается к жизни. Ожившим существам не нужно делать бросок на выживание при воскрешении.
Все заклятья, исполненные союзниками жреца в течение последнего хода восстанавливаются и могут быть использованы снова. Данное правило не распространяется на волшебные или магоподобные эффекты, созданные при помощи волшебных предметов. Материальные компоненты, исчезнувшие при исполнении заклятий, также восстанавливаются.

Великое обращение времени действует лишь на персонажей и существ. Оно не действует на их снаряжение и магические предметы.
Исполнение этого заклятья старит жреца на 1 год.

Robe of Healing (Enchantment/Charm, Necromancy) Мантия исцеления (Чары/Очарование, Некромантия)

Источник ToM

Сфера:	**Лечение (Healing)**		
Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 час**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Одна мантия**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

Данное заклятье зачаровывает мантию или плащ жреца так, что он может лечить раненных, находящихся вокруг. Дотрагиваясь до плаща, раненное существо восстанавливает 1d4+4 хитов. Заклятье вылечит столько существ, сколько успеют прикоснуться к плащу за все время действия заклятья. Можно принять, что за 1 раунд к плащу успевают прикоснуться 20 существ, тогда за час можно полечить 1200 существ. Любое существо может восстановить хиты при помощи *мантии исцеления* лишь одни раз в неделю.

Siege Wall (Alteration, Invocation/Evocation) Укрепить стену (Изменение, Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Создание, Стража (Creation, Guardian)**		
Дальность:	**480 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Одно здание**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

Данное заклятье используется, чтобы укрепить стены, зубцы стен, подъемные мосты и ворота защищаемого здания. Защищаемые поверхности должны соприкасаться друг с другом.
Защитные чары сочетаются с правилами BATTLESYSTEM™ (см. Главу 7). Когда осаждающие пытаются взобраться по стенам защищенного здания (например, при помощи осадных лестниц), их скорость передвижения уменьшается вдвое. Осаждающие получают пенальти -2 к броскам на урон при атаке дальнобойным оружием.
Урон или AD, нанесенный осадными машинами, уменьшается на два уровня кубика (если обычно урон составляет 1d12, то кидается 1d8; если урон составляет 1d10, то кидается 1d6; у баллисты AD составляет 8). Урон, наносимый таранами и похожими орудиями, уменьшается на 2. Хиты подобных орудий уменьшаются в 2 раза.
Когда атакующие подходят близко к стенам, они выходят из-под контроля своего командира, независимо от того, насколько большой у него радиус влияния.
Хиты всех внешних частей защищенного здания удваиваются (см. Хиты Зданий в своде правил BATTLESYSTEM™).
Если целевое здание не будет уничтожено, то заклятье *укрепить стену* будет действовать 24 часа.

Shooting Stars (Conjuration/Summoning, Invocation/Evocation) Звездопад (Заклинание/Вызывание, Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Боевая, Солнце, Погода (Combat, Sun, Weather)**		
Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Круг радиусом 40 ярдов**	**Спасительный бросок:**	**1/2**

Исполнив звездопад, жрец создает над областью воздействия зону сильной турбулентности, из которой на землю падают огненно-оранжевые, миниатюрные огненные шары, несущие электрический заряд. Существа, находящиеся в области воздействия получают урон от огня и электричества в размере 6d10 (6-60) пунктов. Успешный спасбросок, сделанный с пенальти -4, уменьшает повреждения в 2 раза.
Также в области воздействия появляются четыре больших метеора, которые жрец может нацелить на определенных существ. Если жрец этого не делает, цели выбираются случайным образом. Каждый метеор наносит 48 пунктов повреждений (существа не могут сделать спасбросок). Существа, находящиеся в пределах 10 футов от места удара метеора, получают 24 пункта повреждений от огня (они могут получить половинные повреждения, если выкинут спасбросок с пенальти -4).

Sphere of Security (Abjuration) Сфера защиты (Отречение)

Источник ToM

Сфера:	**Защита (Protection)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**6 ходов**	**Время исполнения:**	**Особое**
Область воздействия:	**Сфера радиусом 10 футов**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

Данное заклятье защищает жреца и всех его товарищей, которые находятся в зачарованной области. Враги, находящиеся в области воздействия, не подпадают под эффект заклятья.
Сфера защиты дает защищаемым существам бонус -2 к AC (т.е. AC улучшается на 2), +2 ко всем спасброскам от магии и 50%-ную магическую сопротивляемость. Исполнение этой части заклятья занимает 1 раунд.
Кроме того, жрец может выбрать до 4 дополнительных защитных эффектов, которые можно выбрать из Списка Защитных Свитков в Приложении 3 к DMG. Каждый дополнительный эффект увеличивает время исполнения заклятья на 1 раунд. Жрец может выбрать 1 эффект за каждые 5 уровней опыта.

Spiral of Degeneration (Enchantment/Charm, Invocation/Evocation) Спираль дегенерации (Чары/Очарование, Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Хаос, Мысль (Chaos, Thought)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**6 ходов**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Сфера радиусом 25 футов**	**Спасительный бросок:**	**Особый**

Это мощное заклятье воздействует на всех враждебных существ, находящихся в области воздействия. Божество, даровавшее жрецу заклятье, определяет, каким образом оно будет работать. Есть две формы данного заклятья: для сферы Хаоса и для сферы Мысли.
Заклятье, исполненное через сферу Хаоса, изменяет структуру реальности, чтобы воздействовать на некоторые события. Из-за этого изменения перестают работать волшебные предметы.
Заклятье, исполненное через сферу Мысли, нарушает ход мыслей жертвы, после чего жертва теряет способность действовать связно и эффективно. Волшебные предметы перестают действовать потому, что мысли их владельцев изменены так, что они либо считают вещи сломанными, либо просто не могут дать команды на активацию.
Сами эффекты заклятья одинаковы для обеих вариаций. Каждый раунд есть шанс в 50%, что в области воздействия проявится эффект дегенерации. Этот эффект вызывает следующие два события.
Во-первых, все враги, способные колдовать, теряют по одному запомненному заклятью на каждом уровне (к примеру, если вражеский заклинатель помнит три заклятья с 1 по 3 уровня сложности, он теряет по одному запомненному заклятью с каждого уровня и в сумме забывает три заклятья). Забытые заклятья можно восстановить как обычно, отдохнув и запомнив их заново.
Во-вторых, волшебные предметы оказываются под воздействием следующих эффектов:

- Оружие и броня теряют один уровень зачарования (так, меч +3 становится мечом +2 и т.д.).
- Волшебные предметы, содержащие заряды (жезлы, палочки, посохи и т.д.), теряют 1d10 зарядов.

v Волшебные предметы без «плюсов» или зарядов должны сделать спасбросок от заклятья (используя значение спасброска владельца) или стать немагическими.
v Волшебные предметы постоянного действия (мечи, ботинки, броня и т.д.) временно теряют магическую силу. Сила возвращается через 1d10 раундов после истечения времени действия заклятья или после того, как предметы вынесут за пределы области воздействия.
Эффект дегенерации постоянен для одноразовых предметов и предметов, несущие заряды. Зелье, уничтоженное заклятьем, остается бесполезным даже после того, как время действия заклятья истечет.
Магическое общение внутри области воздействия невозможно из-за эффектов ментальных блокировок или хаотичных флуктуаций. Коммуникационная магия (*ЕСП* (*ESP*), *послание* (*sending*) и т.д.) не работает; любой, кто попробует исполнить подобное заклятье, будет ошеломлен на 1 раунд за каждый уровень заклятья. В течение всего времени действия заклятья в зачарованной области действует реверс заклятья *языки* (*tongues*). Телепатическое общение (к примеру, с фамильяром) также невозможно.
Если заклятье исполняется через сферу Хаоса, центр области воздействия перемещается на 10 футов каждый раунд. Направление перемещения определяется случайно, по результату броска 1d8 и компасу (1 – С; 2 – С-В; 3 – В; 4 – Ю-В; 5 – Ю; 6 – Ю-З; 7 – З; 8 – С-З). Центр области перемещается так, чтобы жрец всегда оставался внутри области воздействия. Если при перемещении это условие нарушается, надо перебросить кубик.

Stalker (Conjuration/Summoning) Сталкер (Заклинание/Вызыванием)

Источник ToM

Сфера:	**Создание, Стража, Растение (Creation, Guardian, Plant)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

Исполнив это заклятье, жрец вызывает 1d4+2 (3-6) *сталкеров*, существ-растений, аналогичных по характеристикам ползающей куче (шамблеру) (shambling mound) с 11 HD.* Эти существа будут помогать жрецу в битве, выполнять особые поручения или служить телохранителями. Существа остаются со жрецом в течение 7 дней, если только он не отпустит их раньше. Если *сталкеров* призывают для охраны, они будут существовать в течение 7 месяцев. В этом случае они могут лишь защищать указанную территорию.
Сталкеры получают иммунитет к огню, только если местность вокруг достаточно сырая (к примеру, на болоте или близко к некоему водоему и т.д.).
* - для удобства читателей привожу краткую статистику шамблера: AC 0, Mv 6, HD 8-11 (в нашем случае 11), THAC0 9 (это для HD 11), #Att 2, Dmg 2d6/2d6, S/A: стреляет шипами. Из особенностей: интеллект невысокий. Бесшумен, хорошо плавает. Иммунитет к дробящему оружию, огню и иногда даже к холоду. Половинные повреждения колющим и режущим оружием. Молния вызывает рост шамблера на 1 HD. Раненному шаблеру надо отдохнуть 12 часов где-нибудь в лесочке, после чего он восстановит все хиты. *Прим. переводчика*.

Storm of Vengeance (Invocation/Evocation) Шторм возмездия (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Элементная, Война, Погода (Elemental, War, Weather)**		
Дальность:	**400 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Круг радиусом 120 ярдов**	**Спасительный бросок:**	**Особый**

Чтобы данное заклятье возымело силу, жрецу следует концентрироваться на его исполнении в течение всего времени действия. Время исполнения и продолжительность действия заклятья совпадают; эти два события протекают одновременно.
В первый раунд исполнения жрец вызывает появление черного штормового облака над областью воздействия. Начинают сверкать молнии и греметь гром; существа, находящиеся в области воздействия, должны сделать спасбросок или оглохнуть на 1d4 хода.

Во втором раунде начинается кислотный дождь, который наносит 1d4+1 (2-5) пунктов урона. Существам, попавшим под этот дождь, не позволяется сделать спасбросок.
На третий раунд жрец вызывает шесть молний, которые бьют из облака в указанную жрецом цель (это может быть одна цель для всех шести молний или шесть разных целей). Каждая молния наносит 8d8 (8-64) пунктов урона (успешный спасбросок снижает урон в 2 раза).
На четвертый раунд начинается град, который наносит 3d10 (3-30) пунктов урона (спасброска нет).
С пятого по десятый (последний) раунды сильный дождь и порывы ветра снижают видимость до 5 футов. Скорость передвижения уменьшается на 75%. Стрелять или исполнять заклятья, находясь в области воздействия, невозможно.
Последовательность эффектов прерывается, если заклинателя отвлечь от процесса исполнения. Жрец может отменить действие заклятья в любой момент по своему желанию.

Transformation (Alteration, Enchantment/Charm, Illusion/Phantasm) Трансформация (Изменение, Чары/Очарование, Иллюзия/Фантом)

Источник ToM

Сфера:	**Числа (Numbers)**		
Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**3 хода**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Сфера радиусом 100 ярдов**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

Заклятье трансформация позволяет жрецу изменить внепространственную и релятивную* геометрию области воздействия. Это позволяет жрецу и его компаньонам использовать внепространственные связи для быстрого перемещения. Действие заклятья создает следующие эффекты:
v Все союзники жреца получают способность мигать (как если бы они оказались под воздействием заклятья волшебников 3-го уровня *мигать* (*blink*)) один раз в раунд. При этом они могут выбирать направление перемещения.
v До 10 существ, указанных жрецом при исполнении заклятья, могут использовать заклятья *телепорт без ошибки* (*teleport without error*). Они могут телепортироваться в любую точку области воздействия *трансформации* один раз за все время действия заклятья.
v На время действия заклятья до 10 существ, указанных жрецом при исполнении, получают такие способности, как будто они носят ботинки ходьбы и прыжков (boots of striding and springing).
v Пока действует *трансформация*, жрец и до 10 других существ могут в любой момент (по своему желанию) оказаться под воздействием эффекта, аналогичного действию заклятья *ходьба в тени* (*shadow walk*). Существа, желающие походить в тени, должны встать в круг и взяться за руки. Как только жрец, исполнивший *трансформацию*, покидает область воздействия посредством *ходьбы в тени* (*shadowwalk*), все прочие эффекты заклятья исчезают.
* – не спрашивайте, что это такое, но такой термин есть. Правда! *Прим. переводчика*.

Undead Plague (Necromancy) Нашествие мертвых (Некромантия)

Источник ToM

Сфера:	**Некромантия (Necromancy)**		
Дальность:	**1 миля**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2 раунда**
Область воздействия:	**Квадрат со стороной 100 ярдов/уровень**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

При помощи этого могущественного заклятья жрец может призвать под свое командование армию скелетов. Скелеты создаются из всех костей человекоподобных существ, находящихся в области воздействия. Число поднятых скелетов зависит от того, в какой местности было прочитано заклятье. На поле битвы или на кладбище можно поднять до 10 скелетов со 100 кв. ярдов. На территории, где люди живут достаточно давно, можно поднять 3 скелета со 100 кв. ярдов. Если исполнить заклятье в дикой местности, оно поднимет 1 скелета со 100 кв. ярдов.

Максимальная область воздействия заклятья – 10 000 кв. ярдов*. То есть, при помощи данного заклятья можно поднять не более 1000 скелетов.
Скелеты, поднятые *нашествием мертвых*, изгоняются как зомби и существуют до тех пор, пока их не уничтожат или пока жрец не отзовет их.
* – непонятно, почему сначала говорится, что область воздействия – квадрат со стороной 100 ярдов/уровень (т.е. 100×100 = 10000 кв. ярдов/уровень), а потом – что 10000 кв. ярдов – это максимальная площадь.

Warband Quest (Enchantment/Charm) Боевой квест (Чары/Очарование)

Источник ToM

Сфера:	**Очарование, Война (Charm, War)**		
Дальность:	**240 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**200 существ**	**Спасительный бросок:**	**Отм.**

Жрец может исполнить данное заклятье на отряд численностью до 200 существ, способных понимать его команды. Зачарованные существа оказываются под воздействием эффекта, аналогичного эффекту жреческого заклятья 5-го уровня *поиск* (*quest*). Сопротивляющиеся существа могут сделать спасбросок от заклятья с пенальти -4.
Квест должен иметь отношение к божеству, даровавшему заклятья (к примеру, целью квеста может быть уничтожение определенного врага).
Боевой квест дарует субъектам заклятья бонус в 2 хита за каждый уровень заклинателя (до максимума в 20 хитов). Субъекты также оказываются под воздействием эффектов заклятья *молитва* (*prayer*), а их мораль становится равной 18 на время квеста. Эти эффекты длятся на протяжении всего времени действия заклятья. Заклятье оканчивается, когда отряд выполняет поставленную задачу. Существа, отказавшиеся выполнять квест, могут попасть (и обязательно попадут!) под гнев божества жреца.

Ward matrix (Invocation/Evocation) Защитная матрица (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Покровительство (Wards)**		
Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**60 дней**	**Время исполнения:**	**6 ходов**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

Защитная матрица связывает до 6 локаций, расположенных на Главном Материальном Плане. Связать можно лишь те локации, на которых действуют чары сфера Покровительства. *Защитная матрица* совмещает эффекты заклятий так, что каждая область в дополнение к собственной защите получает защиты других пяти областей.
Из места исполнения *защитной матрицы* магические связи распространяются на целевые области. Эти связи можно увидеть посредством истинного видения (true seeing) или похожего заклятья. Они похожи на потоки магической энергии, проходящие по воздуху на уровне земли. Связи определяют направление цели и движутся к ней со скоростью 40 миль в ход. Они могут огибать препятствия, такие как *антимагическая оболочка* (*anti-magic shell*), проходя выше или сбоку. Когда связи достигают точки назначения, они множатся и расходятся к другим областям. Эти вторичные связи устанавливаются со скоростью 20 миль в ход.
Соединение эффектов заклятий продолжается 60 дней, если только соединяемая территория не была уничтожена или заклятья не были развеяны. Любая уничтоженная или расколдованная область исключается из матрицы. Другие магические соединения существуют до окончания времени действия заклятья.

Wolf Spirits (Conjuration/Summoning, Invocation/Evocation) Духи волков (Заклинание/Вызывание, Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Сфера:	**Животные, Стража, Вызывание (Animal, Guardian, Summoning)**		
Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2 хода**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасительный бросок:**	**Нет**

Жрец, исполняющие данное заклятье, взывает к духам волков (или других подходящих животных). Вызывание таких волков упоминается в кельтской мифологии, в сказании о Диком Охотнике. Там говорится о стае поразительных волшебных волков, ведомых человеком, который обходил земли кельтов, искал и уничтожал зло. Заклятье *духи волков* вызывает в помощь жрецу 2d4+2 таких волка.
Дух волка имеет следующие характеристики: AC -4; MV 36, Fl 36 (B); HD 5+5; #Att 1; Dmg 3d6; AL N; SZ M; ML 20; THAC0 14. Они иммунны к любой форме контроля разума, иллюзиям, газам, парализации и заклятьям, воздействующим на реальных существ. Волкам можно нанести урон лишь оружием +2 или лучше.
Волкам можно приказать выполнять какие-то действия, также как это делается в случае любого заклятья призыва. В этом случае, если заклятье было исполнено через сферы Животных или Вызывания, волки не исчезнут до тех пор, пока не выполнят задание, хотя максимальное время их существования составляет 14 дней. Если заклятье было исполнено через сферу Стражи, волкам нужно приказать охранять указанную территорию или существо. В этом случае заклятье действует 100 дней.